libri NOSTRI

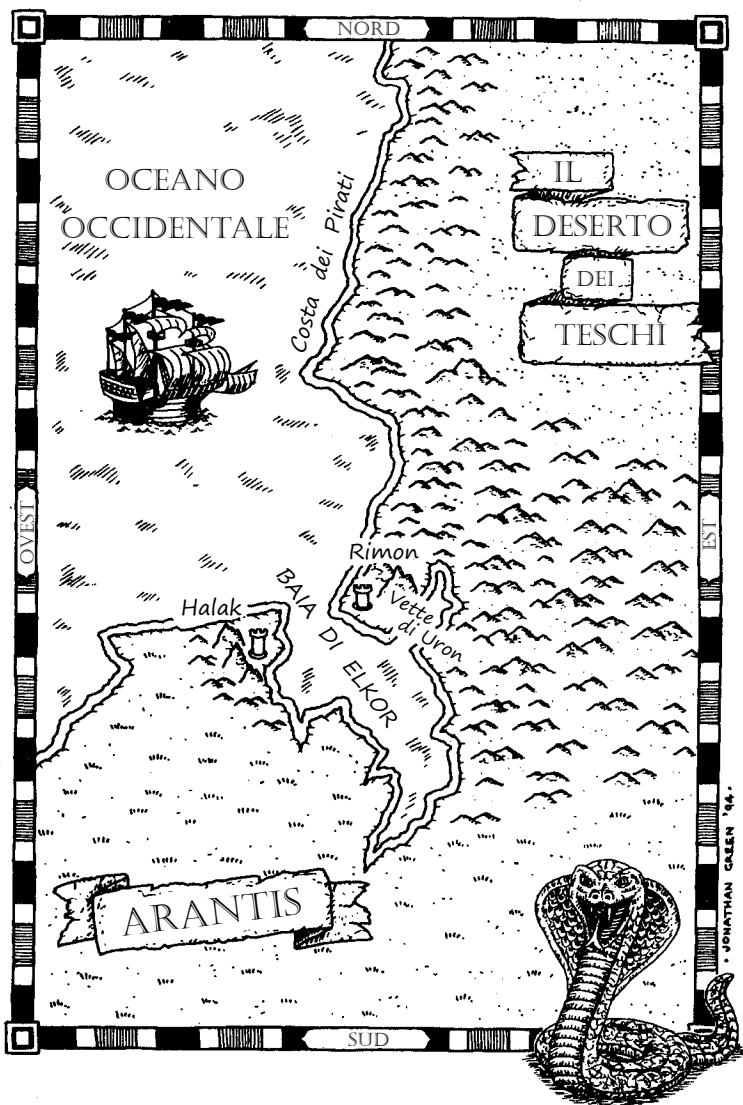
Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA

JONATHAN GREEN

illustrato da Martin McKenna
tradotto da Fabio Ferrari

www.librogame.net

NORD
OVEST
EST
SUD
OCEANO OCCIDENTALE
Costa dei Pirati
IL DESERTO DEI TESCHI
Rimon
Halak
BAIA DI ELKOR
Vette di Uron
ARANTIS
JONATHAN GREEN '94

INTRODUZIONE

Stai per intraprendere un viaggio pericoloso che ti condurrà da Rimon, capitale della Costa dei Pirati, attraverso gli aridi territori che la circondano, fino a raggiungere il cuore del Deserto dei Teschi. Prima di iniziare l'avventura, però, dovrai determinare in quali caratteristiche sei più dotato e quali sono invece i tuoi punti deboli. Userai i dadi per determinare i tuoi punteggi iniziali. Più avanti nel libro troverai un Foglio d'Avventura che potrai usare per registrare i dettagli della tua avventura. Nel Foglio d'Avventura si trovano alcune caselle nelle quali dovrai segnare i tuoi punteggi di Abilità, Resistenza, Fortuna e Veleno. Ti consigliamo di scrivere a matita sul Foglio d'Avventura, oppure farne alcune fotocopie, che potrai usare nelle tue avventure future.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Per determinare i tuoi punteggi *iniziali* di Abilità, Resistenza e Fortuna procedi come segue:
Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella Abilità sul Foglio di Avventura.
Tira due dadi, aggiungi 12 al numero uscito e segna il totale nella casella Resistenza sul Foglio di Avventura.
Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella Fortuna sul Foglio di Avventura.
L'Abilità rappresenta la tua tecnica di combattimento,

la tua destrezza e la tua agilità: un alto punteggio in questa caratteristica si rivelerà quindi molto vantaggioso. La Resistenza riflette la tua forza vitale: più questo punteggio è alto, più a lungo sarai in grado di sopravvivere. La tua Fortuna ti indicherà se sei segnato dalla fortuna o dalla malasorte.
Questi punteggi cambieranno costantemente durante l'avventura, quindi dovresti tenere una gomma a portata di mano. Dovrai registrare accuratamente questi punteggi, ma non devi mai cancellare i tuoi valori *iniziali*: infatti, sebbene ti troverai spesso in condizione di ricevere punti da aggiungere ai tuoi punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna, questi non dovranno mai superare quelli che erano i tuoi valori *iniziali*, tranne in alcune rare circostanze che verranno precisamente indicate nel testo.

Combattimenti

Nel corso dell'avventura ti imbatterai spesso in creature ostili che ti attaccheranno, mentre in altre occasioni potrai essere tu a decidere di estrarre la spada per primo. In alcune situazioni ti verranno offerte possibilità speciali, che ti permetteranno di risolvere questi incontri in maniera differente, ma nella maggioranza dei casi dovrai adottare la procedura che segue.
Segna i valori di Abilità e Resistenza dell'avversario che troverai indicati nel testo in una casella libera nell'Elenco degli Avversari sul tuo Foglio d'Avventura. Ora procedi con la sequenza di combattimento:
1. Tira due dadi per l'avversario e somma il totale al suo punteggio di Abilità: questa sarà la sua Forza

d'Attacco.

2. Tira due dadi per te e somma il totale al tuo punteggio di Abilità: questo sarà la tua Forza d'Attacco.

3. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dell'avversario, significa che sei riuscito a ferirlo: procedi al punto 4. Se invece è la Forza d'Attacco dell'avversario ad essere superiore alla tua, significa che questo è riuscito a colpirti: procedi al punto 5. Se i punteggi di Forza d'Attacco si equivalgono, nessuno dei due è riuscito a mettere a segno il proprio colpo.

4. Hai ferito l'avversario: sottrai 2 punti dal suo totale di Resistenza. Potrai fare uso della Fortuna per incrementare questo danno (vedi la sezione *La Fortuna in combattimento*).

5. L'avversario è riuscito a colpirti: devi sottrarre 2 punti dal tuo totale di Resistenza. Potrai usare la Fortuna anche per ridurre questo danno (vedi sempre la sezione *La Fortuna in combattimento*).

6. Fai le opportune modifiche al tuo punteggio di Resistenza o a quello del tuo avversario (ed eventualmente al tuo punteggio di Fortuna) e preparati al prossimo scontro di combattimento.

7. Ripeti i punti 1-6 fino a quando la tua Resistenza o quella del tuo avversario non è ridotta a 0, che significa la morte e la fine immediata del combattimento. Se il tuo avversario muore, sei libero di continuare la tua avventura. Se invece se tu a cadere, dovrai ricominciare l'avventura dall'inizio creando un nuovo personaggio.

Combattimento contro più avversari

In certe circostanze potrai trovarti a dover affrontare più di un avversario. A volte dovrai considerare i tuoi assalitori come un unico avversario, altre volte riuscirai a fronteggiarli uno alla volta. Ma potrebbe anche capitarti di doverli combattere tutti contemporaneamente! Se ti viene detto di considerare i tuoi nemici come un unico avversario, il combattimento si risolve normalmente (vedi sopra). Se ti viene detto invece di combattere gli avversari uno alla volta, dovrai procedere anche in questo caso con un normale combattimento, con l'unica differenza che, quando sconfiggerai un avversario, il seguente prenderà il suo posto finché non li avrai sconfitti tutti! Se, infine, ti troverai sotto l'attacco contemporaneo di più assalitori, ogni avversario ti attaccherà separatamente nel corso di ciascun turno di attacco, mentre tu potrai scegliere verso quale avversario sferrare il tuo attacco. Attacca il tuo bersaglio come in uno scontro normale. Contro gli altri avversari, invece, dovrai tirare i dadi per determinare le vostre Forze d'Attacco nel solito modo: se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dell'avversario, non riesci a ferirlo, ma solo a parare il colpo che ti sta assestando. Tuttavia, se la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella dell'avversario, questo ti ferisce normalmente. Ovviamente dovrai determinare lo scontro con ogni singolo avversario separatamente nel corso dello stesso turno d'attacco.

Fortuna

In alcuni paragrafi ti verrà detto di *Tentare la fortuna*, e scoprirai le conseguenze dell'essere fortunato o sfortunato. Spesso potrai usare la fortuna per volgere la situazione a tuo favore. Ma stai attento! Tentare la fortuna è un affare rischioso e, se ti rivelerai sfortunato, le conseguenze potranno essere disastrose.
Si *Tenta la Fortuna* secondo la seguente procedura: tira entrambi i dadi, e se il totale indicato dai dadi è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di Fortuna significa che sei stato fortunato. Se il numero indicato dai dadi è superiore al tuo punteggio attuale di Fortuna significa che la buona sorte ti ha voltato le spalle e dovrai subirne le conseguenze. Ogni volta che *Tenterai la fortuna*, dovrai sottrarre 1 punto dal tuo valore attuale di Fortuna: più farai affidamento sulla fortuna, quindi, più sarà facile che questa ti tradisca.

La Fortuna in combattimento

In combattimento avrai la possibilità di ricorrere alla fortuna sia per infliggere una ferita più grave al tuo avversario sia per ridurre gli effetti di un colpo che ti è appena stato sferrato.
Se sei stato tu a ferire l'avversario puoi *Tentare la fortuna* come descritto sopra: se sei fortunato, puoi sottrarre 2 punti extra alla Resistenza del tuo avversario (per esempio, 4 invece dei soliti 2). Ma se sei sfortunato dovrai restituire al tuo avversario 1 punto di Resistenza (cioè gli avrai sottratto solo 1 punto di Resistenza invece dei soliti 2).
Se è stato l'avversario a ferirti puoi *Tentare la fortuna*

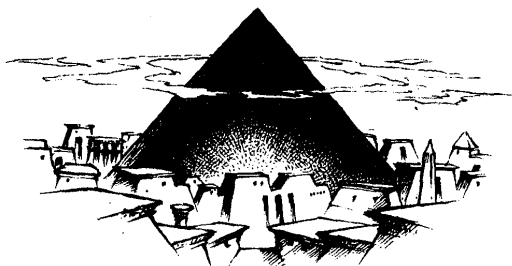
per cercare di ridurre gli effetti della ferita: se sei fortunato puoi recuperare 1 punto di Resistenza (cioè ne dovrai sottrarre solo 1 invece dei soliti 2). Se sei sfortunato dovrai sottrarre 1 ulteriore punto di Resistenza (per esempio dovrai sottrarne 3 invece dei soliti 2).
Non dimenticare che anche in questi casi ogni volta che *Tenti la fortuna* dovrai sottrarre 1 punto dal tuo valore attuale di Fortuna.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

Il tuo punteggio di Abilità non varierà di molto nel corso della tua avventura. A volte un paragrafo potrà indicarti di aumentare o diminuire il tuo punteggio di Abilità, ma in nessun caso potrai superare il valore *iniziale*, a meno che non ti venga esplicitamente indicato il contrario.
Spesso durante la tua avventura ti verrà chiesto di *Mettere alla prova l'abilità*. La procedura è simile a quella utilizzata per *Tentare la fortuna*: tira entrambi i dadi. Se il risultato è minore o uguale al tuo punteggio attuale di Abilità, hai superato la prova e le conseguenze saranno a tuo favore. Se invece il risultato è superiore al tuo punteggio attuale di Abilità, hai fallito l'impresa e dovrai soffrirne gli effetti. Tuttavia, diversamente da quando *Tenti la fortuna*, non dovrai sottrarre 1 punto di Abilità ogni volta che *Metterai alla prova l'abilità*.

Resistenza

Il tuo punteggio di Resistenza subirà molte variazioni nel corso dell'avventura. Esso calerà ogni volta che verrai ferito in combattimento, o cadrai in qualche trappola, o ancora come conseguenza di una scelta particolarmente rischiosa. Se il tuo punteggio di Resistenza scende a 0 o meno, sei stato ucciso e dovrai smettere immediatamente di leggere il libro. I coraggiosi avventurieri che desiderano cimentarsi nuovamente nell'impresa, dovranno creare un nuovo personaggio e ricominciare tutto dall'inizio.
Potrai recuperare la Resistenza perduta consumando pasti e Provviste. Cominci l'avventura senza alcuna Provvista in tuo possesso, ma avrai l'occasione di recuperare pasti durante il suo svolgimento. Dovrai segnarti volta per volta quanti pasti le tue Provviste ti permettono di consumare segnandoli nella casella corrispondente del Foglio d'Avventura. Ogni volta che consumi un pasto puoi recuperare 4 punti di Resistenza, ma ricordati di cancellare una Provvista dal Foglio d'Avventura. Potrai riposarti e consumare una Provvista ogni volta che desideri, eccetto quando sei impegnato in combattimento.

Fortuna

Quando ti dimostrerai particolarmente fortunato, o la sorte ti sarà favorevole in conseguenza di scelte azzeccate, potranno esserti assegnati punti aggiuntivi di Fortuna. Verrai istruito al riguardo quando raggiungerai i paragrafi appropriati. Ricorda che, proprio come i punteggi di Abilità e Resistenza, anche quello di Fortuna non potrà mai superare il valore *iniziale* a meno che non ti venga specificatamente indicato nel testo.

Veleno

Hai passato molti anni della tua vita come avventuriero nei pericolosi territori meridionali di Allansia. Di conseguenza il tuo organismo è stato sottoposto in numerose occasioni all'azione di diversi tipi di veleno, ed ha sviluppato una sorta di immunità al suo effetto. Nel corso della tua prossima avventura sarai senza dubbio vittima di morsi o punture di creature venefiche, o incontrerai avversari che non si pongono alcuno scrupolo nell'usare armi avvelenate contro di te. Per quanto tu possa recuperare i punti di Resistenza persi a causa del veleno (come ti è già stato illustrato), l'accumularsi delle tossine nel tuo corpo potrebbe comunque risultarti fatale. Ogni volta che ti verrà detto di aumentare il tuo punteggio di Veleno, dovrai prenderne nota accuratamente sul Foglio d'Avventura. Cominci l'avventura con un punteggio di Veleno pari a zero; se nel corso dell'avventura questo punteggio dovesse raggiungere o superare quota 18, le tossine in circolo nel tuo organismo avveleneranno irrimediabilmente il tuo sangue, uccidendoti, ed il tuo viaggio si interromperebbe imme-

diatamente. L'unico modo per ridurre il tuo punteggio di Veleno è l'uso di determinate pozioni o oggetti magici, oppure approfittando di circostanze eccezionali.

Equipaggiamento e Oro

Cominci l'avventura con un equipaggiamento assai scarso: una spada, uno zaino per contenere le Provviste e gli oggetti che troverai, e 5 pezzi d'oro. Non disponi di alcuna Provvista, e nemmeno di una lanterna per rischiararti il passo. Segna i pezzi d'oro sul Foglio d'Avventura, nell'apposita casella; tutti gli altri oggetti utili che potresti trovare nel corso del tuo viaggio verranno invece segnati nella casella dell'Equipaggiamento.

Dadi alternativi

Se non hai un paio di dadi a portata di mano, puoi simulare un tiro di dadi aprendo una pagina a caso di questo libro: in ogni pagina sono infatti stampati due dadi, con risultati assolutamente casuali. Se avrai bisogno di tirare un dado solo, considera solo quello a sinistra, altrimenti fai la somma dei due risultati.

FOGLIO D'AVVENTURA
ABILITA'
Punteggio iniziale:
RESISTENZA
Punteggio iniziale:
FORTUNA
Punteggio iniziale:
VELENO
PROVVISTE
PEZZI D'ORO
EQUIPAGGIAMENTO E TESORI
ANNOTAZIONI

ANTEFATTO

Situata di fronte alla sua gemella Halak, sul lato opposto della Baia di Elkor, Rimon è la capitale della Costa dei Pirati. Con i loro decadenti labirinti di strade ed intricati viottoli, le due antiche città, appollaiate sui ripidi e scoscesi fianchi di due picchi gemelli, sono un rifugio per bucanieri e rinnegati: persino il temuto capitano pirata Garius di Halak ha il suo segreto nascondiglio da qualche parte lungo la costa. E' stata una ciurma di questi spregevoli pirati ad attaccare la cocca mercantile sul quale avevi trovato un passaggio, nel tuo viaggio verso da Kaynlesh-Ma verso nord, fino a Port Blacksand. Il tuo vascello è stato affondato, e tutti coloro che si trovavano a bordo sono stati buttati a mare.
Dopo diversi giorni sei stato sbattuto dalle onde sulla costa, l'unico sopravvissuto, per quanto ne sai, dell'equipaggio della nave, con in tuo possesso solo la spada e monete sufficienti a sfamarti per appena pochi giorni. Visto che ti trovavi a poca distanza da Rimon, ti sei diretto verso la città, sperando di trovare lavoro come guardiano di qualche carovana diretta a nord, ma l'ultima prevista per numerose settimane ha lasciato il porto non più di un giorno prima del tuo arrivo. Decidi così di trovare un altro impiego, magari abbastanza remunerativo da permetterti di guadagnarti un passaggio su un'altra nave diretta a Port Blacksand.
E' a questo punto che noti un avviso appeso alle pareti della Gilda degli Avventurieri. Il biglietto dice: 'Si richiede l'aiuto di un coraggioso guerriero per una pericolosa missione nelle colline che circondano il Deserto dei Teschi. Garantita una grossa ricompensa. Contattare

Jerran Farr, presso la Zampa di Scimmia.' Fai alcune discrete indagini sul conto del tuo potenziale datore di lavoro, e scopri che si tratta di un archeologo di una certa fama; non gode tuttavia di una buona reputazione presso la confraternita degli avventurieri di Rimon, ed è considerato poco più di un semplice predone di tombe. Tuttavia sono tempi difficili, così concludi che non hai nulla da perdere a contattare l'archeologo e ti dirigi presso la Zampa di Scimmia, una trasandata bettola in uno dei quartieri più poveri di Rimon.
Entrando nel locale, noti che i clienti hanno esattamente l'aria losca che ti saresti aspettato, e lo stesso oste dà l'impressione di poterti tagliare la gola con la stessa facilità con la quale ti servirebbe da bere. Gli chiedi notizie di Jerran Farr, e con un grugnito l'oste ti indica un uomo che siede ad un tavolo tutto solo. Jerran Farr, un uomo di circa trent'anni con un bel paio di baffi, sembra avere già affrontato un buon numero di difficoltà nella vita: la sua pelle è abbronzata a causa dei lunghi giorni di fatica che ha passato sotto il sole cocente dei territori al confine con il Deserto dei Teschi, e la sua giacca di pelle senza maniche è consunta e polverosa, come il resto del suo abbigliamento. Indossa un vecchio cappello a larga tesa, evidentemente per proteggersi dal sole. Dopo esserti presentato, ti siedi di fronte all'uomo.
"Hai mai sentito parlare della Maledizione di Akharis?" ti chiede Jerran. Scuoti la testa in segno di diniego. "Allora ti racconterò la leggenda. Molti secoli fa, prima che gli dei facessero sprofondare Atlantide, i tre maggiori continenti di Titan, cioè Allansia, il Vecchio Mondo di Kakhabad, e Khul, il Continente Nero, erano uniti a formare un unico, enorme continente, che le an-

tiche cronache chiamano Irritaria. A quel tempo, il limite meridionale di quello che ora conosciamo come il Deserto dei Teschi ospitava un piccolo regno desertico noto come Djarat. Le genti di Djarat, che adoravano un pantheon di dei dalle sembianze animali, esercitavano la pratica della mummificazione sui loro sovrani defunti, prima di seppellirli in enormi tombe tra le montagne, insieme a favolose ricchezze. Akharis è stato l'ultimo sovrano di Djarat ad essere sepolto prima della separazione dei continenti e della caduta del regno. Adorava con particolare zelo Sithera, la Dea del Male, assai più di ogni altra divinità di Djarat, e fu il più crudele tiranno che il regno avesse mai conosciuto. Esigeva sacrifici umani per la sua dea, e si dice che comunicasse con gli spiriti malvagi e che fosse in grado di riportare alla vita le mummie dei suoi antenati. Quando finalmente morì, avvelenato da uno dei suoi numerosi nemici, aveva centocinquantasei anni. In punto di morte, Akharis invocò Sithera, proclamando che un giorno sarebbe tornato e che tutti avrebbero dovuto soffrire la sua maledizione: piaghe di mosche, serpenti e scorpioni si sarebbero riversate su tutti i regni, il giorno sarebbe diventato nero come la notte, e le città sarebbero state divorate dalle sabbie del deserto. La leggenda narra che venne sepolto, circondato da cumuli di incalcolabili tesori, in una delle tombe più monumentali che siano mai state costruite, costellata di terribili trappole mortali."
"Tutto ciò è molto interessante, ma cosa avrebbe a che fare con l'assunzione di un coraggioso guerriero per una pericolosa missione?" chiedi all'archeologo.
"Lascia che ti spieghi," continua Jerran. "Cinque giorni fa, mentre stavo lavorando ad un sito presso le colline rocciose che circondano Rimon, un uomo raggiunse

barcollando il mio campo. Era orribilmente disidratato, gravi ustioni ricoprivano il suo corpo, ed aveva l'aria di avere sostenuto una feroce battaglia. Gli diedi dell'acqua, e cercai di farlo riprendere per quanto mi riuscì. Appena si fu un po' ristorato, mi raccontò che cosa gli era successo. Faceva parte di una squadra di esploratori impegnata ad esaminare le terre sul limitare del deserto. Mi raccontò che presso un tempio in rovina, nelle vicinanze di un'oasi, scoprirono un'iscrizione che indicava l'ubicazione della tomba perduta di Akharis, con tutti i suoi tesori. Si incamminarono per tentare di localizzarla, ma vennero ben presto assaliti da un gruppo di uomini, avvolti in vesti rosse che portavano l'emblema di un cobra dorato. I suoi compagni vennero catturati ed uccisi, e lui venne creduto morto ed abbandonato sul luogo. Quando si accorse che gli assalitori se ne erano andati, l'esploratore cominciò un difficile viaggio verso Rimon, per avvisare la popolazione di quanto stava accadendo, ma riuscì solo a raggiungere il mio campo. La mattina seguente, l'uomo era morto."
Affascinato dal racconto di Jerran, gli chiedi: "Chi erano questi assalitori vestiti di rosso?"
"Membri del Culto del Cobra," risponde. "Questo culto venne instaurato dai sacerdoti che adoravano Sithera nell'antica Djarat, e si trattava dei più fedeli seguaci di Akharis. Il loro obiettivo è sempre stato quello di trovare la tomba di Akharis per resuscitare il loro signore morto ormai da secoli, al fine di permettergli di scatenare la sua maledizione e di ristabilire il suo regno. Questa setta segreta si è riattivata negli ultimi dieci anni, ed ora sembra che il Culto del Cobra abbia finalmente trovato la tomba e che si stia preparando al ritorno del suo re. Devono essere fermati, o la Maledizione

di Akharis si abbatterà su tutti noi. Ho bisogno di un guerriero coraggioso che mi accompagni per infiltrarci tra le linee del Culto a loro insaputa e sventare i loro piani malvagi. Se deciderai di aiutarmi, e se avremo successo, le ricchezze nascoste nella tomba saranno la nostra ricompensa.”
“Certamente ti aiuterò a compiere il tuo piano,” acconsenti. I tesori che potresti trovare nella tomba ti renderebbero più ricco di quanto tu abbia mai sognato, ma la cosa più importante è impedire a questo culto crudele di riportare al mondo una simile malvagità. Non avete tempo da perdere. Lasciate quindi all’istante la Zampa di Scimmia e vi preparate per la vostra missione.
Avete appena iniziato a percorrere la stretta stradina che conduce al mercato di Rimon, quando una figura, vestita da capo a piedi con raffinate vesti rosse, scende con un balzo silenzioso dalla cima di un muro ed atterra proprio di fronte a voi, e sentite una voce aspra e sibilante alle vostre spalle: “Non così in fretta, Jerran Farr.”
Vai all’**1**.

1

Ti volti e vedi altri due uomini vestiti nello stesso modo del primo, con i bendaggi di stoffa rossa che lasciano visibili unicamente i loro occhi. Le loro vesti portano il simbolo di un cobra dorato, in posizione d'attacco: devono essere membri del malvagio culto di Akharis. Ciascuno degli accoliti è armato di una lunga spada ricurva, mentre un intero assortimento di armi letali e silenziose pende dalle loro cinture. "Devono avere scoperto che l'esploratore è sopravvissuto al loro attacco ed hanno seguito il suo cammino fino al mio campo," sussurra Jerran tra i denti, "e da lì devono avermi pedinato fino a Rimon. Cosa facciamo ora?" Estrarrai la spada e ti lancerai all'attacco del capo degli accoliti (vai al **185**), oppure estrai la spada, ma resti fermo dove sei in attesa che siano loro ad attaccarti (vai al **68**)? In alternativa, potresti cercare di fuggire (vai al **259**).

2

Mentre ti affretti verso l'uscita del sacrario principale del Tempio di Sithera, il soffitto cede e tu vieni sepolto da tonnellate di macerie. La tua avventura termina qui.

3

Lo scintillante serpente crolla al suolo, permettendoti così di esplorare senza rischi la sua tana. In effetti, non c'è alcun segno di oro o gemme qui: era solo un'illusione del Boa Splendente. Tuttavia, in un angolo della stanza trovi un piccolo vaso di terracotta decorato con geroglifici. Traducendoli con l'aiuto del tuo rotolo di papiro, capisci che si tratta di preghiere invocanti la vita eterna. Togliendo il coperchio del vaso, scopri che all'interno non c'è altro che un involto di bende preser-

vatrici. Non sai esattamente quale può essere la sua utilità ma, se decidi di prendere il vaso di terracotta con te, puoi segnarlo sul Foglio d'Avventura. Lasciandoti alle spalle la stanza del Boa Splendente, ti dirigerai nel passaggio secondario che hai incontrato in precedenza, se non l'hai già fatto prima (vai al **370**), o tornerai alla stanza del Decaduto, e da qui prenderai l'altra direzione (vai al **63**)?

4

Improvvisamente vedi che il fiume sotterraneo sparisce sotto una parete di roccia davanti a te. Non hai altra scelta, se non quella di trattenere il respiro e di sperare in bene…

Riesci a riemergere, annaspando per riprendere fiato, e sei sorpreso nel ritrovarti in una stanza allagata. *Tenta la fortuna*, aggiungendo 2 al risultato dei dadi. Se sei sfortunato, tutte le tue Provviste si sono sciupate nel tuo cammino lungo il fiume (e devi quindi cancellarle dal Foglio d'Avventura). Immerso nell'acqua fino alla vita, sei in grado di guadare la stanza fino ad un'arcata che conduce fuori. Ti trovi quindi in una rete di corridoi e

di passaggi allagati, e ti appresti ad esplorarli. Raggiungi un incrocio, dove puoi scegliere se dirigerti a sinistra (vai al **48**), a destra (vai al **195**), o avanti dritto (vai al **124**).

5

Non hai percorso molti chilometri quando raggiungi la cima di una fila di colline e ti trovi a lanciare il tuo sguardo su un'ampia vallata. Il terreno scende ripido fino al fondo sabbioso della valle e lì, distante solo poche centinaia di metri, si trovano le colonne crollate ed i muri diroccati di un tempio, semisepolto dal deserto. Finalmente sei riuscito a trovarlo! Accanto al tempio, circondata da palme rigogliose, vedi un'oasi lussureggiante, le cui acque chiare ti appaiono assai invitanti dopo il tuo lungo cammino tra la polvere ed il caldo soffocante. Qui, speri, riuscirai a localizzare la posizione della tomba di Akharis. Ti dirigerai prima all'oasi (vai al **164**), o ti recherai direttamente alle rovine del tempio (vai al **346**)?

6

Con un suono fragoroso, la porta di pietra si spalanca. La tua luce illumina una piccola stanza quadrata, completamente vuota ad eccezione di un basso altare di pietra di fronte all'incisione a grandezza naturale di un uomo dalla testa di ariete. Incuriosito, entri nella stanza, quando improvvisamente una voce si rivolge a te in un linguaggio che non conosci. "E così ti conferisco la saggezza di Khunam," conclude la voce. Proprio come il resto del discorso, anche quest'ultima frase non era pronunciata nella tua lingua, ma sei riuscito a capirla! Sei stato benedetto da uno degli dei di Djarat. Se qualcuno, o qualcosa, ti parlerà nella lingua di Djarat nel corso dell'avventura, sarai in grado di capire le sue parole e di rispondere. Per fare questo, quando qualcuno ti si rivolgerà con la lingua di Djarat, dovrai aggiungere 30 al numero del paragrafo nel quale ti troverai in quel momento ed andare immediatamente al paragrafo con il numero corrispondente: recupera 1 punto di Fortuna. Non trovi nient'altro di interessante nel Tempio di Khunam, dio della conoscenza e dell'istruzione, così continui il tuo cammino verso le profondità della tomba. Vai al **374**.

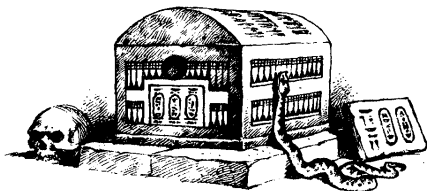
7

Muovi il pezzo lateralmente verso sinistra, e Nemset risponde muovendo il bianco 2 di due caselle in avanti. Il nero 1 è ora libero di muoversi. A questo punto muoverai il nero 1 (vai all'**80**), o nuovamente il nero 2 (vai al **243**)?

8

Dopo averti condotto tra le colline rocciose e spoglie, la stradina scende attraverso un passo costellato di macigni fino a dividersi: il sentiero continua in direzione nord-est, mentre una diramazione più stretta sulla destra conduce direttamente ad una serie di numerosi alti picchi, verso est. Guardando sulla mappa di Jerran, vedi che il sentiero sul quale ti trovi conduce al tempio, mentre il percorso sulla destra dovrebbe portarti verso la Roccia dello Spirito, dove vive lo Sciamano. Continuerai in direzione nord-est (vai al **146**), o prenderai la biforcazione a destra (vai al **79**)?

9

Continuando lungo il passaggio raggiungi in breve tempo la cima di un'altra rampa di scalini di pietra. Dopo averli scesi penetri in un'ampia stanza cosparsa di macerie: il soffitto di questa sala è molto alto, almeno dieci metri sopra la tua testa. Vai al **202**.

10

Eviti la selvaggia carica dell'uomo, quindi estrai la tua spada per difenderti. Anch'egli estrae la sua arma arrugginita e si dirige verso di te, urlando: "Muori, Demone! Non hai alcuna speranza contro l'onore di Don Huan Fernandez, Cavaliere di Vastille!" E così vi af-

frontate in combattimento.

Fernandez	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci a ridurre la Resistenza del tuo avversario a 3 punti o meno, vai subito al **253**.

11

Il sentiero che stai seguendo conduce verso una gola, stretta tra due pareti di roccia, con i lati che salgono verso le vette delle colline. Se hai segnato l'Avvertimento di Cranno sul Foglio d'Avventura, vai al **310**; altrimenti, vai al **298**.

12

I muri di questa galleria sono costruiti con blocchi di pietra intagliati. In breve raggiungi una zona del passaggio in cui il soffitto si apre a rivelare una lastra di pietra che conduce verso l'alto, nuovamente verso i livelli superiori della tomba. Oltre ad essa, la galleria prosegue. Vuoi arrampicarti sulla lastra per esplorare la zona superiore (vai al **352**), o preferisci continuare lungo la galleria, con la speranza di raggiungere finalmente la tua meta (vai al **299**)?

13

"Ti giudico degno di entrare nella Città dei Morti," dichiara la Sfinge. "Il Culto del Cobra ha portato il corpo mummificato di Akharis al Tempio di Sithera, nelle profondità della Necropoli, dove i malvagi accoliti intendono riportarlo nuovamente in vita. Ora puoi proseguire il tuo viaggio." Senza esitare, esci dalla sala d'ingresso attraverso una maestosa doppia porta.

Ti trovi in un punto dal quale puoi finalmente dare

un'occhiata d'insieme alla vasta Necropoli. Le tombe di pietra dei sovrani e dei nobili dell'antica Djarat si estendono a perdita d'occhio, così come i santuari dedicati ai loro dei dalle teste di animale: riesci a vederli distintamente alla luce dei fuochi votivi che ardono tutt'intorno. La Necropoli in rovina è chiaramente tornata in attività. Alla tua sinistra sono disposti numerosi bassi edifici che non sembrerebbero essere tombe; verso destra, in lontananza, puoi vedere quello che sembra essere un assembramento di semplici abitazioni, probabilmente i resti di un villaggio in rovina. Tuttavia, l'edificio che domina l'insieme è la grande piramide nera che si erge sulla Necropoli: una voce nella tua mente ti suggerisce che si tratta proprio del Tempio di Sithera. Cosa farai ora?

Esplorerai i bassi edifici di pietra? Vai al **56**.
Esaminerai il villaggio in rovina? Vai al **197**.
Ti dirigerai spedito verso il Tempio di Sithera? Vai al **92**.

14

La porta si apre facilmente. Entri in una stanza vuota, che conduce ad un santuario interno. Al centro del santuario si trova una colonna rettangolare e su un lato, racchiusa in una nicchia, si trova una riproduzione in oro di squisita fattura di un uomo dalla testa di coccodrillo, con ogni probabilità una divinità, alta non più di trenta centimetri e vestita con i tipici abiti di Djarat. Non sembrano esserci guardie, così puoi decidere se prendere la statuetta (vai al **255**), o lasciare inviolato il piccolo tempio e tornare nella galleria (vai al **284**).

15

Sui banchi dei mercanti trovi diversi oggetti interessanti in vendita: sono elencati di seguito, con il corrispondente prezzo. Se decidi di acquistare qualcosa, sottrai dal tuo patrimonio i pezzi d'oro spesi per l'oggetto in questione e recati al paragrafo corrispondente per saperne di più sul tuo nuovo acquisto.

Olio di Loto: 4 pezzi d'oro.	Vai al **155**.
Due Uova di Yokka: 6 pezzi d'oro.	Vai al **291**.
Dente di Verme delle Sabbie: 6 pezzi d'oro.	Vai al **328**.
Scarabeo d'Alabastro: 7 pezzi d'oro.	Vai al **41**.
Piramide di Cristallo: 5 pezzi d'oro.	Vai al **209**.

Quando hai terminato i tuoi acquisti, lasci il mercato e ti prepari ad affrontare la tua missione: vai al **242**.

16

Il passaggio termina con una rampa di scalini che scendono. Giunto in fondo, resti sorpreso quando ti ritrovi in una rete di gallerie parzialmente allagata. Visto che si tratta dell'unica via per proseguire, ti immergi nell'acqua: ti arriva appena alla vita, così almeno le tue provviste resteranno all'asciutto. L'allagamento è causato da quello che era il grande fiume che una volta attraversava il regno desertico di Djarat, ma che ora scorre sottoterra. Procedendo lungo la galleria, raggiungi un incrocio. Continuerai dritto (vai al **217**), svolterai a sinistra (vai al **124**), o a destra (vai al **234**)?

17

Per fortuna non eri ancora salito di molto, così cadi solo per pochi metri e te la cavi con qualche graffio appena (perdi 2 punti di Resistenza). Se vuoi tentare nuo-

vamente la scalata della Roccia dello Spirito, vai al **391**; se preferisci rinunciare ad incontrare lo Sciamano e riprendi la tua ricerca del tempio, vai al **178**.

18

Ci sono due modi in cui potresti ricorrere al fuoco in questa situazione: il primo è combattere usando una torcia come arma (se hai una torcia). Se decidi di fare così, vai al **138** e combatti normalmente, ma la tua Forza d'Attacco viene ridotta di 1 visto che stai usando un'arma che non ti è congegnale; tuttavia, quando colpisci un avversario gli causi la perdita di 4 punti di Resistenza (invece dei soliti 2), visto che la tua arma appicca il fuoco alle sue bende rinsecchite. Il secondo metodo consiste nel lanciare un oggetto infiammabile, come una lampada, un Uovo di Yokka o una fiaschetta d'olio, contro un avversario. Per ogni Mummia che attacchi in questo modo devi *Mettere alla prova l'abilità*. Se hai successo, il morto vivente viene avvolto dalle fiamme ed istantaneamente ridotto in cenere. Puoi usare questo sistema quante volte vuoi, a patto che tu disponga di sufficienti oggetti infiammabili. Quando hai finito questi oggetti, o decidi di rinunciare ad attaccare con il fuoco, segna il numero di Mummie che hai già eliminato e vai al **138**.

19

Il simbolo dello scarabeo entra dolcemente nella parete. Ora premerai il serpente (vai al **157**), o l'avvoltoio (vai al **230**)?

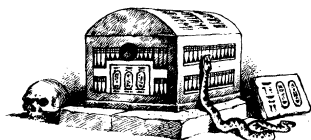
20

Così hai scoperto la posizione della tomba di Akharis! Senza esitare ulteriormente, esci dalle rovine del tempio per continuare il tuo viaggio in direzione est. Mentre cammini fra le colonne, vedi improvvisamente con la coda dell'occhio una figura vestita di rosso nascondersi veloce dietro un muro crollato. Si tratta forse di…? Ti lanci all'inseguimento e, voltando l'angolo, vedi l'uomo in piedi, a una decina di metri, avvolto nella sua veste rossa ornata con l'emblema di un cobra dorato. Estrai rapidamente la spada, pronto ad affrontare il malvagio accolito. Tuttavia, prima che tu riesca ad avvicinarti a lui, l'uomo colpisce diverse volte il suolo sabbioso davanti a sé con l'asta che tiene nella mano. Senti immediatamente l'aria risuonare di un feroce ronzio, mentre uno sciame di vespe del deserto, disturbato dai colpi di bastone, esce volando da un buco nella sabbia. Resti a guardare mentre gli insetti affusolati si dirigono verso l'accolito, fermandosi poi improvvisamente a mezz'aria. L'accolito tiene le dita premute sulla tempia, e sembrerebbe immerso in profonda concentrazione. Le vespe si raccolgono in una nuvola che assume velocemente la forma di uno di questi insetti, infinitamente più grande. Lo sciame, che ora ha l'aspetto di una vespa gigantesca, dall'addome rigonfio e con un pungiglione lungo almeno mezzo metro, muove le sue impressionanti ali e si dirige minaccioso verso di te. Dovrai liberarti dallo sciame, e non c'è modo di sfuggirgli. Ti difenderai con la spada (vai al **222**), o cercherai di usare un'arma alternativa (vai al **108**)?

21

Estrai i paletti dal suolo, permettendo al Leodrago di liberarsi dalla rete. “Finalmente!” ruggisce la creatura con tono maestoso. “Suppongo di doverti ringraziare. E’ strano, non so nemmeno io come ho fatto a ficcarmi in una situazione simile. Mi ero appena steso per fare un pisolino che quegli sfrontati cacciatori si sono permessi di tentare di catturarmi. Senza alcun dubbio ero destinato al mercato degli animali di Rimon, e da lì sarei finito nello zoo privato di qualche arrogante nobile del luogo. Se c’è una cosa che non riesco proprio a tollerare è la mancanza di buone maniere.”
Quattro uomini a cavallo appaiono all’improvviso tra le rocce. Vedendoti accanto alla loro preda, ormai libera, scendono di sella ed estraggono le armi. Il capo del gruppo, con il torso nudo ed il cranio rasato, corre verso di te stringendo in mano un sottile stiletto. Dovrai combattere il capo, mentre il Leodrago si occuperà dei suoi scagnozzi.

Cacciatore	Abilità 8	Resistenza 7

La lama dello stiletto del cacciatore è intinta in una sostanza che solitamente causa il sonno immediato. Tuttavia contro di te non avrà effetto, vista la tua naturale immunità alle tossine. La prima volta che il Cacciatore vince uno scontro, tuttavia, dovrai aggiungere 1 punto di Veleno, oltre che sottrarre i soliti 2 punti di Resistenza. Se vinci, vai al **125**.

22

E’ ben noto che i serpenti temono il fuoco, così se hai qualcosa che ti permetta di liberarti il cammino con il fuoco, come una fiaschetta d’olio od una torcia, puoi in questo modo raggiungere facilmente la cassa senza venire morso (vai al **186**); se non disponi di alcun oggetto che possa aprirti un passaggio, o desideri non sprecare alcun oggetto utile per questo fine, dovrai correre nel nido degli aspidi per arrivare alla cassa (vai al **99**).

23

Quando ti incammini in direzione dell’arcata di destra, le ossa delle guardie si alzano scricchiolando e camminano con passo irregolare verso di te. Raggiungeranno l’arcata ben prima di te, così, se intendi evitare di scontrarti con loro, puoi ancora cambiare direzione ed imboccare l’altra arcata (in questo caso, vai al **371**); se però sei intenzionato a proseguire in questa direzione, dovrai combattere.

Prima Guardia Scheletrica	Abilità 8	Resistenza 6
Seconda Guardia Scheletrica	Abilità 7	Resistenza 6

Se vinci, vai al **229**.

24

Il terreno si fa sempre più accidentato mentre prosegui lungo il tuo cammino in direzione del tempio in rovina. Con l’avvicinarsi di mezzogiorno ti fermi a riposare, per evitare di trovarti sotto il sole cocente durante le ore più calde del giorno; verso metà pomeriggio, comunque, stai procedendo tra ripidi precipizi ed alte pareti di roccia. Poco per volta ti giunge alle orecchie il suono di un combattimento che sta avendo luogo da qualche par-

te verso ovest, tra le rocce. Se vuoi investigare, vai al **372**; se preferisci ignorare l'avvenimento, vai al **226**.

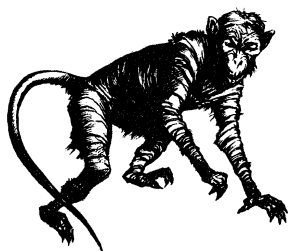
25

Puoi usare il fuoco contro gli animali mummificati in due diversi modi. Il primo è quello di brandire una torcia come se fosse un arma (se disponi di una torcia). Per fare così, vai al **163** e combatti contro le creature normalmente, ma con la Forza d'Attacco ridotta di 1 punto perché stai usando un'arma che non ti è congegnale; tuttavia, ogni colpo messo a segno contro una di queste creature causerà la perdita di 4 punti di Resistenza (invece dei soliti 2). Il secondo metodo è lanciare un oggetto infiammabile, come una lampada, una fiaschetta d'olio od un Uovo di Yokka, contro una delle creature. Per ogni animale preso di mira devi *Mettere alla prova l'abilità* e, se hai successo, il tuo avversario verrà avvolto dalle fiamme e carbonizzato. La prima volta che fallisci la prova di abilità, o se resti senza mezzi per fare fuoco, dovrai combattere: in questo caso vai al **163**; se riesci ad uccidere tutte e tre le bestie usando il fuoco in questo modo, vai al **147**.

26

Il Corno emette una singola, potente nota, che riecheggia sulle lontane colline ed attraversa le sabbie infinite. I due Guerrieri sembrano sorpresi, ed improvvisamente ti accorgi che altre due creature sono apparse alle tue spalle. Il Corno d'Osso è uno strumento che gli Xoroa usano solitamente per invocare aiuto ed avvertire la colonia di un pericolo! Gli uomini-formica mutanti ti si avvicinano da tutti i lati. Dovrai affrontare tutti e quattro contemporaneamente!

Primo Xoroa	Abilità 10	Resistenza 11
Secondo Xoroa	Abilità 10	Resistenza 10
Terzo Xoroa	Abilità 11	Resistenza 9
Quarto Xoroa	Abilità 10	Resistenza 11

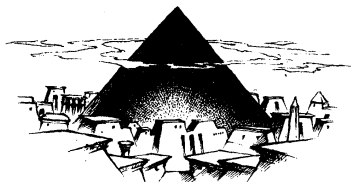
Se in qualche modo riesci a sopravvivere a questa battaglia, vai al **331**.

27

"Per raggiungere le profondità della tomba, dovrai entrare tra le Fauci di Sithera. L'unica via di salvezza sarà allora trovare il congegno che apre la porta, nascosto in un angolo della stanza." Se dovessi trovarti intrappolato nelle Fauci di Sithera, dimezza il numero del paragrafo in cui ti troverai in quel momento e dirigiti al paragrafo con il numero corrispondente. Ora torna al **286**.

28

Quando il Leone Nero cade al suolo, un grido di esultanza si leva dagli astanti. Jerran non è ferito gravemente ma, dato che siete stati distratti dalla lotta contro la bestia feroce, l'accolito è riuscito a farvi perdere le proprie tracce. Non vi rimane che cercare di precederlo sulla strada in direzione della tomba (vai al **242**), o rinunciare all'inseguimento e visitare il mercato, per prepararvi alla missione (vai al **112**).

29

"Ed ora, l'ultima domanda," dichiara la Sfinge. "Quanti pericoli deve affrontare una persona defunta nel suo viaggio verso l'aldilà?" Se conosci la risposta, vai al paragrafo corrispondente; se non sei in grado di rispondere, non puoi che tirare a indovinare dicendo un numero qualsiasi: in questo caso, vai al **361**.

30

La sala con le colonne è deserta. Sul lato opposto si apre una doppia porta di legno di cedro, socchiusa. La raggiungi e vedi che oltre la porta c'è un altro passaggio, che conduce a sinistra e a destra. Andrai verso sinistra (vai all'**87**), o verso destra (vai al **254**)?

31

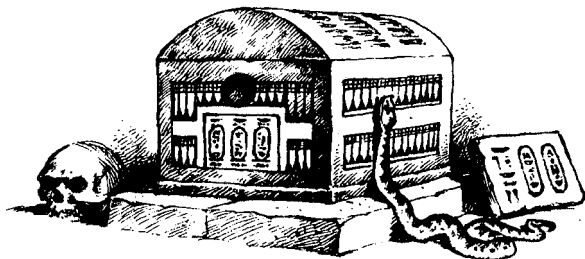
La notte è tremendamente fredda, tanto che riesci solo ad assopirti per pochi minuti. La mattina seguente ti senti peggio di quando, la notte prima, ti eri preparato a riposare (perdi 2 punti di Resistenza). Mentre le tue membra recuperano sensibilità scaldandosi ai primi raggi del sole nascente, consulti la mappa di Jerran: scopri che ora devi dirigerti verso nord per raggiungere il tempio. Vai al **5**.

32

Avverti l'orrenda sensazione del tuo corpo che viene schiantato, e guardando in basso vedi che sei intrappolato nelle spire soffocanti di un enorme cobra dorato. Il mostro alza la testa fino a portarla davanti alla tua faccia, e ti guarda con i suoi occhi scintillanti d'odio. In un attimo, colpisce. La tua avventura termina qui.

33

Impaziente, cammini sulla sabbia macchiata di sangue oltre le grosse carcasse, e finalmente entri nella tomba. Vai al **204**.

34

La chiave gira nella serratura, e la porta di pietra ornata si spalanca. Ti trovi sulla cima di una larga scalinata scavata nella roccia: scendendola, penetri in un'ampia sala dall'alto soffitto. Il pavimento blu è cosparso di gialle stelle stilizzate, mentre l'intonaco che ricopre i muri è stato dipinto con scene della vita del tiranno defunto. In uno dei fregi egli venera la sua dea oscura, in un altro impone le sue leggi crudeli, ed in un terzo stringe accordi con subdole creature demoniache. Diverse arcate si aprono su questa sala, mostrandoti il bagliore dei favolosi tesori e dei forzieri colmi di gioielli splendenti che vi sono custoditi.
Tuttavia è l'enorme sarcofago di pietra che attira la tua attenzione, soprattutto a causa del gigantesco serpente che lo avvolge nelle sue spire. Ricoperto di squame rosse, nere e gialle, il mostruoso rettile dev'essere lungo almeno venti metri! Quando la tua luce cade sul suo corpo, gli antichi occhi del serpente si spalancano. Lentamente la creatura alza la testa ed inizia a srotolarsi, grattando la sua dura pelle contro la pietra del sarcofago. Con le sue zanne lunghe quanto il tuo braccio gocciolanti veleno, il Grande Serpente attacca.

Grande Serpente	Abilità 8	Resistenza 11

Quando il serpente vince uno scontro, perdi 3 punti di Resistenza (invece dei soliti 2), ed inoltre devi aggiungere 2 punti di Veleno a causa del suo tremendo morso. Se la creatura riesce a vincere due scontri consecutivi, devi andare immediatamente al **193**; se riesci ad eliminare questo titanico rettile, vai all'**88**.

35

Attraversi con un salto l'arcata proprio mentre la statua dietro di te precipita al suolo, bloccando completamente l'ingresso alla stanza! Non sei assolutamente in grado di smuovere il colosso di pietra, quindi non hai altra scelta che proseguire verso le profondità della tomba. Vai al **216**.

36

Quando l'accolita muore, la luce della sfera che questa usava per illuminare i propri passi si affievolisce. Ignorandola, ti guardi attorno per vedere cos'altro c'è nella stanza. L'accolita stava recuperando un piccolo vaso di terracotta che, come scopri aprendo il coperchio, contiene un oggetto mummificato dalla forma curiosa. Se vuoi prendere questo vaso, segnalo sul Foglio d'Avventura. Non riesci a trovare nient'altro di utile, ma noti che la sfera brilla ancora di una debole luce. Se desideri raccoglierla, vai al **159**; se preferisci lasciarla dov'è, lasci la stanza e dirigiti verso l'altro passaggio: vai al **9**.

37

Dopo un quarto d'ora, un gruppetto di quattro uomini a cavallo appare tra le rocce; uno di essi è a torso nudo ed ha il cranio rasato, ed è chiaramente il loro capo. Scendendo di sella, gli uomini si avvicinano al Leodrago, che ruggisce sprezzante, ma spaventato. Impassibile, l'uomo rasato raggiunge la creatura e le pianta uno stiletto nel fianco. La bestia smette ben presto di dibattersi, e cade priva di sensi. I quattro uomini estraggono i paletti dal terreno e, dopo avere legato strette le zampe della creatura, la trascinano su di uno slittino di legno

trainato da due cavalli; quindi, risalendo sui loro destrieri, si allontanano verso sud. Non ti rimane altro da fare che tornare sul sentiero e riprendere il tuo viaggio in direzione est. Vai al **250**.

38

Estrai l'Asta di Ferro dal tuo zaino, e la usi per colpire Akharis con forza. Il tiranno viene avvolto all'istante in una scintillante aura nera…che sembra dargli nuova vita! Quello che tieni in mano è lo Scettro di Oset, che gli antichi abitanti di Djarat hanno nascosto dal Culto del Cobra a causa dei suoi malefici poteri. Invece di indebolire la Mummia, sei riuscito solo a rinvigorirla! Dovrai quindi aggiungere 1 punto all'Abilità di Akharis e 3 punti alla sua Resistenza quando lo affronterai in combattimento. Ora vai al **215**.

39

Avvicinandoti ai cumuli di sabbia, riesci a vedere due bizzarre creature apparire da dietro i massi. Dalla vita in su sembrerebbero umani, se non fosse che i loro occhi sono d'argento e che, al posto delle orecchie, due antenne flessibili simili a quelle delle formiche spuntano dalle loro teste. Tuttavia, le parti inferiori dei loro corpi e le loro gambe sono quelle di gigantesche formiche! Queste creature, di un chiaro colore bruno-rossiccio ed alte circa un metro e mezzo, sono Xoroa. Oltre ad essere in grado di vedere nel buio, gli Xoroa hanno un senso dell'olfatto particolarmente sviluppato e riescono con facilità a captare il tuo odore, reso particolarmente intenso dai lunghi giorni di faticoso cammino sotto il sole cocente. I due Operai iniziano ad emettere suoni scattanti e mugolii all'impazzata, quindi cor-

rono in direzione di un'apertura sulla cima di un mucchio di sabbia. Improvvisamente altri due Xoroa appaiono da dietro i massi. Queste creature sono più grosse degli Operai, sono alte quasi due metri, ed il loro corpo ha un colore sensibilmente più scuro. Entrambi gli Xoroa sono armati di lancia, ed uno di essi dispone anche di una fionda. Con abilità, lo Xoroa spedisce una pietra direttamente verso di te. Lancia un dado. Se il risultato è dispari, vai al **263**; se è pari, vai al **357**.

40

Più avanti il passaggio svolta bruscamente verso sinistra, e da dietro l'angolo vedi provenire una luce. Sbirciando con prudenza oltre la curva vedi una stanza spoglia, nella quale una figura avvolta in abiti rossi sta curva su un buco. E' una degli accoliti! Attorno a lei giacciono i corpi di tre creature umanoidi, totalmente mutilati ad eccezione dei loro volti scheletrici dotati di zanne. L'accolita sta estraendo qualcosa dal foro. Vuoi lanciarti nella stanza per attaccarla (vai al **212**), restare nascosto a vedere cosa sta facendo (vai al **116**), o tornare sui tuoi passi ed imboccare l'altro passaggio, visto che hai notato che questo è un vicolo cieco (vai al **9**)?

41

Lo Scarabeo, ricavato da un frammento di alabastro screziato, è in realtà un antico portafortuna. Ogni volta che dovrai *Tentare la fortuna*, potrai sottrarre 1 al risultato dei dadi grazie alla sua influenza. Torna al **15**.

42

Non hai fortuna: cerchi disperatamente una via d'uscita, ma non ne trovi nessuna. Giù, nelle viscere

della terra, la camera sepolcrale di Akharis accoglie il suo nuovo ospite, mentre vieni sepolto vivo sotto la sabbia del deserto!

43

Buttando un'occhiata oltre l'arcata, vedi una piccola stanza rivestita di pietra; i muri sono ricoperti di geroglifici e bassorilievi raffiguranti persone dalle teste di animale. Davanti alla statua di un uomo dalla testa di toro, alta quasi fino al soffitto, c'è una figura avvolta in abiti rossi: si tratta dell'accolito che hai seguito all'ingresso! Entri nella stanza e lo attacchi immediatamente (vai al **191**), o resti a guardare cosa sta facendo (vai al **340**)?

44

Le Scimmie-Orso non hanno bisogno di alcun tesoro, così solitamente esse non ne conservano. Tuttavia trovi uno scheletro umano mutilato, ancora avvolto in quella che una volta doveva essere una sfarzosa veste rossa; lo scheletro porta ancora, infilato in un dito ossuto, un anello d'oro a forma di cobra attorcigliato. Se desideri prendere l'Anello del Cobra, segnalo sul Foglio d'Avventura. Trovi anche alcuni pezzi d'oro sparsi tra le carcasse (lancia un dado per scoprire il numero preciso). Non trovi nient'altro di interessante, così lasci la tana della Scimmia-Orso e torni al sentiero che conduce verso nord-ovest (vai al **337**).

45

Grazie al Rotolo di Papiro riesci lentamente a tradurre i geroglifici riportati sul diario. L'iscrizione recita:

> *E tutti coloro che oseranno profanare il tempio di Cracca, Signore dei Fiumi e Traghettatore degli Dei, dovranno guardarsi dalla furia di colui che ha il capo di un coccodrillo.*

Vai al **226**.

46

La forza del tuo corpo spedisce Akharis su uno dei bracieri che ancora ardono. Il fuoco magico si propaga all'istante sulle sue bende, e la Mummia viene avvolta dalle fiamme. Ululando, il corpo incendiato di Akharis crolla in avanti sugli scalini del palco: in pochi secondi, tutto ciò che resta del crudele tiranno è un mucchietto di cenere. Akharis è finito, una volta per tutte.

Ma ora che sei riuscito a compiere la tua missione, riuscirai a sopravvivere per raccontarlo? In questo momento noti per la prima volta che dietro le rovine della statua di Sithera si apre un'alcova, che contiene alcuni degli artefatti magici del culto. Decidi di non perdere tempo prezioso e di fuggire subito dal tempio (vai al **2**), o preferisci soffermarti a vedere se uno degli artefatti può esserti di aiuto (vai al **232**)?

47

"Il Tempo. E' la risposta esatta," mormora Lopar. "Ora siediti, e ti racconterò ciò che so sul Culto del Cobra e sulla Maledizione di Akharis." Ti siedi di fronte allo Sciamano dalla testa di cane e ascolti il suo racconto.

"Gli Accoliti del Cobra sono i seguaci di Sithera,

l’antica Dea Djaratiana del Male. In effetti, Sithera non è altri che il Demone Principe Sith sotto forma di una donna con quattro braccia e dal capo di serpente. I Djaratiani veneravano diversi nostri dei e semidei sotto le sembianze di umani con teste di animale, come la nostra dea gatta Meerar, che loro conoscevano con il nome di Seket, la Dea della Felicità. I Djaratiani, inoltre, credevano ciecamente nel potere dei talismani. Il Culto del Cobra pratica la magia maledetta dei suoi alti sacerdoti, morti ormai da molti secoli, e senza dubbio avrai bisogno di potenti amuleti che ti proteggano dai loro incantesimi.” Chiedi a Lopar come mai egli sappia così tanto sulla malefica setta e sulla storia di Djarat. “Non sono sempre stato come ti appaio oggi,” inizia, con tono cupo. “Ai tempi in cui non ero altro che uno sciocco studente assetato di conoscenza, durante una ricerca nel deserto mi imbattei in alcune rovine di questa civiltà, una volta potentissima. Cercai di imparare quante più cose possibili su questa razza, ma mi spinsi troppo in là, fino a disturbare il riposo di un’alta sacerdotessa di Sithera. Inavvertitamente liberai il suo spirito nel mondo, e soffrii la sua crudele vendetta prima di riuscire a bandirlo dalla nostra dimensione. Tuttavia, se non riuscirai a fermare il Culto del Cobra, e se Akharis dovesse davvero tornare al mondo, il destino di migliaia di persone innocenti si dimostrerà assai più crudele del mio. Per questo ti chiedo di fare tutto ciò che è in tuo potere per sventare i loro malefici piani!” Se possiedi qualche oggetto del quale pensi che Lopar sia in grado di dirti di più, vai al **194**; altrimenti, lo Sciamano ti dice: “Ora stenditi accanto al fuoco e riposa. Dovrai ancora viaggiare molto prima di giungere al tuo destino.” Vai al **76**.

48

Due enormi rettili, ciascuno lungo circa quattro metri, stanno nuotando verso di te. Quando ti sono ormai molto vicini, i coccodrilli spalancano le loro mostruose fauci e ti attaccano, con l'intenzione di soddisfare il loro vorace appetito. Nella stretta galleria puoi combattere le creature una alla volta. Tuttavia, dato che stai combattendo immerso nell'acqua fino alla vita, dovrai ridurre la tua Forza d'Attacco di 1 punto per la durata di questo combattimento.

Primo Coccodrillo	Abilità 8	Resistenza 7
Secondo Coccodrillo	Abilità 7	Resistenza 8

Il coccodrillo è un animale sacro al culto di Akharis perché è un assassino particolarmente efficiente. Ci sono diversi coccodrilli di guardia in queste gallerie così, se vincerai questo combattimento e successivamente dovessi tornare a questo paragrafo, dovrai lanciar un dado. Se ottieni 1, 2 o 3 incontrerai solo un coccodrillo (il primo), se ottieni 4 o 5 ne incontrerai due, e se ottieni 6 non ne incontrerai nessuno. Se elimini le creature, vai al **287**.

49

Quando colpisci il suolo, le Uova di Yokka nel tuo zaino si rompono, schiudendosi e rilasciando gli uccelli di fuoco. Per ogni uovo che si è rotto, perdi un numero di punti di Resistenza corrispondenti al lancio di un dado, perché le creature fiammeggianti hanno ustionato il tuo corpo. Se sopravvivi, vai al **202**.

50

Voltando la schiena ad uno degli alti pilastri, riesci ad affrontare i Caarth uno alla volta.

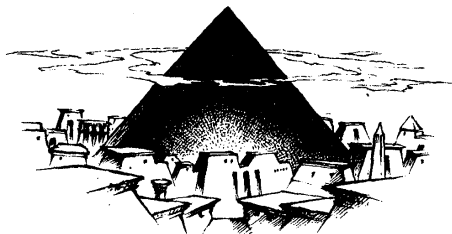
Guerriero Caarth	Abilità 10	Resistenza 10
Stregone Caarth	Abilità 9	Resistenza 8

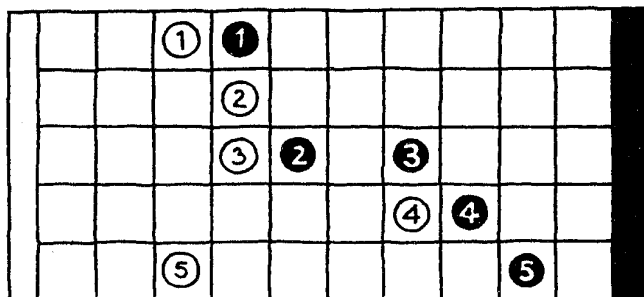
La prima volta che vieni colpito da ognuno dei Caarth, oltre a perdere i consueti 2 punti di Resistenza, devi aggiungere 1 punto di Veleno a causa della sostanza tossica nella quale i crudeli uomini-serpente intingono le loro armi. Se vinci, e se non hai subito alcun danno dai colpi dei Caarth, recupera 1 punto di Fortuna e vai al **231**; se hai subito danni durante il combattimento, lancia un dado. Se ottieni 6, vai al **158**; altrimenti, vai al **231**.

51

Sfoderando la spada, ti lanci alla carica dell'orda di non-morti. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **138**; se sei sfortunato, vai al **176**.

52

Il Ciclope, esanime, crolla al suolo. Se Fernandez ti ha attaccato la prima volta che vi siete incontrati, vai al **261**; altrimenti, vai al **96**.

53

Ben presto ti lasci coinvolgere dal gioco, ben felice di distrarti per un po' dalle tue preoccupazioni. Ad un certo punto i pezzi sul tabellone assumono questa posizione:

Come puoi vedere, il pezzo nero 1 è momentaneamente intrappolato dal bianco 1 e dal bianco 2. Ora tocca a te: quale pezzo muoverai?

Nero 2? Vai al **7**.
Nero 3? Vai al **156**.
Nero 4? Vai al **205**.
Nero 5? Vai al **184**.

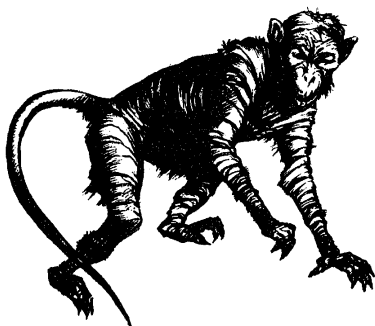
54

Dove andrai ora? Puoi attraversare l'altra porta, se non l'hai già fatto prima (vai al **393**), oppure puoi inoltrarti lungo il passaggio che si allontana da questo incrocio (vai al **239**).

55

Prima che tu riesca a rialzarti, senti le dita dell'accolito stringersi attorno al tuo collo (perdi 2 punti di Resistenza). L'accolito sta cercando di strangolarti! Combatti la battaglia che segue secondo la solita procedura; tuttavia, non sei in grado di ferire il tuo avversario finché non riuscirai a liberarti. Se vinci uno scontro, non sottrai al tuo avversario alcun punto di Resistenza. Se riesci a vincere due scontri consecutivi, significa che sei riuscito a liberarti dalla stretta mortale e che d'ora in poi sei in grado di ferire il tuo avversario nel solito modo.

Accolito	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **214**.

56

Questa zona della Necropoli è pervasa da uno strano silenzio. All'interno degli edifici trovi alcune stanze contenenti tavoli di pietra e basse panche ricoperte di utensili arrugginiti e cocci di vasi di terracotta. Giunto al centro del complesso, entri in una stanza che è stata

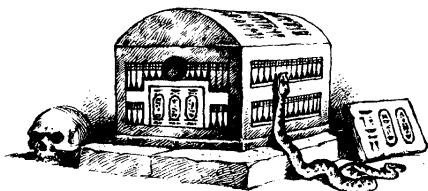
usata di recente: bande di lino sono state srotolate sul pavimento, ed una lastra traballante è stata macchiata di un liquido scuro. E' in questo momento che capisci lo scopo di queste stanze: sono le camere di imbalsamazione, nelle quali i corpi dei defunti vengono portati per essere sottoposti al processo di conservazione. Sei particolarmente interessato a due vasetti, pieni a metà di strani fluidi che non riesci ad identificare. Il primo liquido emana un odore dolce, mentre il secondo, molto più denso, puzza terribilmente. Cosa intendi fare?

Vuoi bere un po' del liquido dall'odore dolce? Vai all'**82**.
Vuoi bere un po' dello sciroppo maleodorante? Vai al **173**.
Vuoi strofinarti lo sciroppo sulla pelle? Vai al **219**.
Lasci le camere di imbalsamazione senza toccare niente? Vai al **147**.

57

I tuoi riflessi agiscono immediatamente, e corri nella gola, trovando prontamente riparo dallo smottamento; nonostante questo, però, vieni comunque colpito da alcune piccole pietre (perdi 2 punti di Resistenza). Vai all'**89**.

58

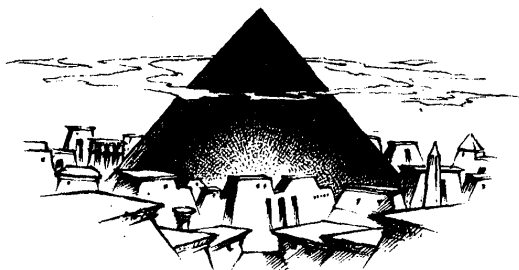
Fissando la superficie della sfera di cristallo, concentri tutte le tue energie mentali alla ricerca di qualcosa al suo interno. *Metti alla prova l'abilità*, aggiungendo 1 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **358**; se fallisci, vai al **313**.

59

Quando il Ragno della Morte ti azzanna, inietta il suo veleno nelle tue vene, causandoti una paralisi immediata. Il demone trascina il tuo corpo nella sua ragnatela, continuando a morderti fino a quanto non ti uccide. Avendo raggiunto il suo terribile obiettivo il Ragno della Morte si smaterializza, così come la sua ragnatela ed il tuo cadavere, per tornare nel Regno dei Dannati, dove la tua anima verrà estratta dal corpo e torturata per tutta l'eternità!

60

I lapislazzuli incastonati nel pettorale brillano di una luce intensa, e sopra di te compare lo spirito di un grande falcone, le ali splendenti di fiamme azzurre. L'uccello predatore scende in picchiata sulla creatura infernale e la dilania con i suoi artigli, mentre i serpenti sul dorso del mostro tentano inutilmente di respingere l'attacco. In pochi secondi la battaglia ha termine, e lo spirito dello sciacallo viene nuovamente bandito nelle Dimensioni Demoniache. Una volta concluso il suo compito, anche il falcone svanisce nell'aria.
In quel momento senti che la sacerdotessa ti sta fissando con odio. I suoi occhi bruciano di fiamme vermiglie, e sotto il suo sguardo torvo avverti che la forza sta lasciando il tuo corpo. Se hai un amuleto a forma di occhio, vai al **151**; altrimenti, vai al **344**.

61

Vedendosi sopraffatto dalla tua superiore abilità di combattimento, il Leodrago si allontana con un balzo dal tuo raggio di azione e, aprendo le sue ali coriacee, prende il volo. Mentre si allontana, la bestia continua ad insultarti finché non riesci più ad udire la sua voce. Nuovamente solo, riprendi la tua ricerca. Vai al **250**.

62

Questi desolati altipiani sembrano respingere qualsiasi forma di vita; prosegui ulteriormente verso est sotto il sole cocente, ma ancora non incontri alcun segno dell'accolito. La strada che stai seguendo procede in salita fino a quando non ti ritrovi a camminare su uno stretto sentiero, circondato alla tua destra da una ripida parete di roccia ed alla tua sinistra da un precipizio. Senza preavviso, un vento sorprendentemente freddo comincia a soffiare dal deserto, sollevando la sabbia attorno a te. Resti a guardare mentre la corrente d'aria alza una spirale di sabbia, la quale ben presto diventa una colonna che assume una sagoma distinta. In piedi sul sentiero di fronte a te si trova un essere dalla forma umana, alto più di due metri e composto interamente dalla polvere del deserto. Con i suoi potenti pugni chiusi ed un malefico bagliore rosso acceso nelle sue orbite vuote, il Golem di Sabbia avanza verso di te. Cosa userai contro questa creatura magica?

La tua spada? Vai al **143**.
La Polvere del Fuoco o un Uovo di Yokka? Vai all'**81**.
La Statuetta di un Dio? Vai al **378**.
Un Dente di Verme delle Sabbie? Vai al **308**.
Un Corno d'Osso Intagliato? Vai al **220**.

63

Attraversando la porta che si apre dalla stanza del Decaduto, ingresso a questo livello della tomba, raggiungi ben presto una porta di pietra senza maniglia che si apre sul muro a sinistra. Tenti di spingere la porta con tutte le tue forze, ma non sembra esserci modo di aprirla. E' a questo punto che noti un'iscrizione incisa

tutt'intorno alla porta. Se vuoi fermarti a tradurre l'iscrizione usando il tuo rotolo di papiro, vai al **198**; altrimenti, dato che non riesci ad aprire la porta, dovrai proseguire lungo il passaggio (vai al **374**).

64

Stappando la bottiglia, lanci il suo contenuto sulla Mummia. Akharis ulula dal dolore: le acque purificatrici bruciano il suo corpo come acido! Lancia un dado: il risultato indica il numero di punti di Resistenza persi da Akharis a causa di questo attacco (segnati il numero di punti di Resistenza che sei già riuscito a sottrarre ad Akharis). Vai al **215**.

65

Sepolto sotto il cumulo di ossa trovi ciò che rimane di uno zaino che supponi appartenesse allo sfortunato scheletro. All'interno dello zaino trovi un piccolo blocco per appunti. Aprendolo, scopri che si tratta di un diario, o del resoconto di una missione. Da quanto riesci a capire, il suo proprietario era un membro dello stesso gruppo di esploratori di cui faceva parte l'uomo capitato all'accampamento di Jerran Farr otto giorni or sono; il diario contiene informazioni sul loro cammino verso il tempio, e scopri alcune cose interessanti. Durante il viaggio, gli esploratori si imbatterono in alcune rovine, che identificarono come Djaratiane. Su una parete scoprirono un'iscrizione in uno strano alfabeto formato da geroglifici: l'iscrizione è riprodotta sul diario. Non c'è nient'altro degno di nota nella caverna, ma prima di andartene decidi di portare con te le due uova del Rasauro, le quali possono costituire pasti saporiti (aggiungi 2 Provviste sul Foglio d'Avventura). Vai al **226**.

66

Tenti di incuneare il tuo zaino tra il soffitto ed un angolo della stanza, ma senza risultato. Provi quindi usando la tua spada, ma questa si spezza sotto l'inesorabile discesa del soffitto. Alla fine ti stendi sul pavimento e premi sul soffitto con la forza delle tue gambe, ma anche questo disperato tentativo è destinato al fallimento. Le Fauci di Sithera mietono la loro prima vittima dopo molti millenni.

67

Riesci facilmente ad aprire la botola, che ti rivela un basso locale adibito a magazzino. All'interno trovi diverse provviste ormai inutilizzabili ed uno strano oggetto a forma di asta, forgiato nel ferro, che si è preservato dall'ossidazione grazie all'aria secca del magazzino: la sua estremità è modellata nella forma di una mano artigliata. Se vuoi prendere l'Asta di Ferro, segnala sul Foglio d'Avventura. In ogni caso, ora dovrai lasciare il villaggio. Ti dirigerai al Tempio di Sithera (vai al **92**), o verso i bassi edifici di pietra, se non li hai già visitati (vai al **56**)?

68

Fortunatamente tu ed il tuo compagno vi trovate schiena contro schiena nella stretta stradina, e gli accoliti possono solamente attaccare ciascuno di voi uno alla volta. Ti prepari a difenderti contro il loro capo.

Accolito	Abilità 7	Resistenza 7

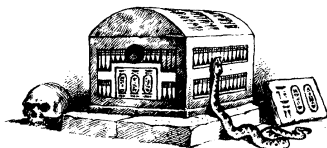
Se sconfiggi il tuo avversario, vai al **214**.

69

L'intrico di gallerie in cui ti trovi conduce ora in tutte le direzioni. Lanciando uno sguardo oltre le imboccature delle gallerie, noti che ciascuna di esse conduce ad altre diramazioni. Quale decidi di prendere?

La prima a sinistra, poi la prima a destra ed infine la seconda a destra? Vai al **217**.
La prima a destra, poi la prima a sinistra ed infine avanti dritto? Vai al **162**.
La seconda a destra, poi avanti dritto? Vai al **182**.
La seconda a sinistra, poi la prima a destra? Vai al **301**.

70

Facendo leva unicamente sulla tua straordinaria forza di volontà riesci a resistere al controllo del Sentiero della Paura. L'orrore di quell'incubo senza fine era solo nella tua mente. Ora il corridoio è nuovamente sgombro e ti consente di proseguire nel tuo cammino, ma la tua mente è stata profondamente segnata dalla terribile esperienza. Riduci la tua Abilità attuale e quella *iniziale* di 1 punto. Vai al **16**.

71

Sbirciando nell'arcata, ti trovi a guardare in una piccola stanza rivestita di pietra; le sue pareti sono ricoperte da geroglifici e bassorilievi raffiguranti persone dalle teste animali. Nell'altro lato della stanza si trova la statua di

un uomo dalla testa di toro che quasi raggiunge il soffitto. La tua luce tremolante proietta ombre curiose sui muri, mentre tu capisci che non c'è nulla qui che possa aiutarti nella tua missione, e ti appresti a continuare lungo la galleria. Dopo un altro breve tratto il passaggio svolta nuovamente a destra, conducendoti verso la cima di un'altra rampa di scalini di pietra. Non hai altra scelta che scendere, ed in quel mentre ti chiedi quanto profondo nelle viscere della terra possa condurti questa tomba. Vai al **216**.

72

Estendendo i muscoli, riesci a spiccare un salto in avanti e ad aggrapparti alla statua. Nel punto in cui ti trovavi un attimo fa, ora si apre l'imboccatura di una pozza d'acido ribollente! Dopo aver finalmente raggiunto un punto sicuro, ti assicuri l'Amuleto di Malachite attorno al collo e lasci questa stanza senza sprecare altro tempo. Vai al **247**.

73

Niente di ciò che possiedi può aiutarti contro la statua, ed ogni tentativo di fermarla risulta inutile. Un enorme piede di pietra viene alzato e schiantato a terra con una forza tremenda, proprio nel punto in cui ti trovi. La tua avventura termina qui.

74

Srotolando il papiro vedi che è ricoperto da un'incomprensibile scrittura di geroglifici, vergati in inchiostro nero e disposti in cinque colonne. Non sei in grado di decifrare i geroglifici, così ripieghi il papiro e lo infili nel tuo zaino. Torna al **339**.

75

Mentre cammini lungo il passaggio sabbioso, noti che più avanti esso svolta di novanta gradi verso sinistra, prima di continuare dritto. Procedendo ulteriormente vedi che davanti a te, verso destra, la parete della galleria è stata rozzamente scavata per formare un tunnel circolare. Quando ti avvicini, senti un fruscio irregolare ed un grattare frenetico provenire dal buco. L'enorme corpo ovale di uno scarafaggio marrone sbuca nel passaggio uscendo dal tunnel, facendo rotolare davanti a sé una grossa sfera di terra compatta e sassi. Lo Scarabeo Gigante si ferma, avvertendo la tua presenza, e fa scattare minacciosamente le mandibole. Hai invaso il territorio del coleottero, ed ora stai intralciando il suo cammino. Con una tremenda spinta, lo Scarabeo scaglia la sfera di terra direttamente verso di te. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai al **246**; se fallisci, vai al **172**.

76

Ti svegli alla luce del sole che sorge dalle colline orientali. Ti trovi nel mezzo di un sentiero polveroso che si snoda in direzione nord-ovest attraversando il territorio selvaggio. Dietro di te, a diversi chilometri di distanza, l'ombra della Roccia dello Spirito squarcia l'orizzonte. I poteri di Lopar ti hanno aiutato ad evitare un cammino lungo e pericoloso (recupera 1 punto di Fortuna e 2 di Resistenza). Rinvigorito, continui la tua missione.
Sotto lo sguardo spietato di Glatanka, dea del Sole, procedi lungo il tuo cammino nel calore soffocante del giorno. Il sentiero accidentato ti conduce nelle profondità della zona selvaggia che delimita il Deserto dei Teschi. Segui il sentiero verso nord-ovest attraverso colli-

ne sassose e strette vallate. Percorrendo il fondo di un burrone, noti un grosso buco aprirsi alla sua base, che con tutta probabilità conduce nel sottosuolo. Vuoi fermarti ed esaminare questa entrata per le viscere della terra (vai al **324**), o continui per la tua strada senza esitare (vai al **226**)?

77

Ti infili nell'apertura e strisci sul ventre lungo una stretta galleria per diversi metri. Poi la galleria inizia ad inclinarsi bruscamente verso il basso, e ben presto ti ritrovi a scivolare verso le profondità del tempio. La galleria si apre finalmente in una stanza spoglia, e tu atterri sul massiccio pavimento di pietra. Un'arcata conduce fuori da questa stanza verso il cuore del tempio, e rappresenta l'unica via per raggiungere il tuo obiettivo. Vai al **347**.

78

Capisci di non essere in grado di ferire la Sentinella del Tempio, a meno che tu non sia in contatto con qualcosa che sia fatto del suo stesso materiale. Tuttavia, mentre cerchi nello zaino qualcosa che faccia al caso tuo, ti rendi vulnerabile ai suoi attacchi e per questo perdi automaticamente il primo scontro del combattimento. Dal secondo scontro il combattimento si svolge normalmente.

Sentinella Dorata	Abilità 11	Resistenza 12

Se vinci, vai al **368**.

79

Mentre il sole raggiunge il suo zenit, ti fermi a riposare per qualche minuto all'ombra di un enorme parete di roccia (puoi consumare una Provvista, se lo desideri). Il panorama è completamente desolato, come se un gruppo di Giganti ci avesse giocato a bocce. Gli unici segni di vita in questo rovente paesaggio sono qualche occasionale lucertola che corre sulle rocce in cerca di insetti, ed un solitario uccello rapace sospinto dal vento caldo che spira alto nel limpido cielo azzurro. Il silenzio è rotto solo dal soffio della brezza nella vallata…ma non è l'unico suono! Ti accorgi improvvisamente di un basso ruggito, proveniente dal centro delle rocce alle tue spalle. Decidi di investigare sulla fonte di questo rumore (vai al **294**), o riprenderai immediatamente il tuo cammino in direzione est (vai al **250**)?

80

E' una gara all'ultimo respiro, ma il pedone di Nemset precede di un soffio il tuo all'altro lato del tabellone. Ammetti la sconfitta e ti prepari a lasciare la tomba. Vai al **322**.

81

Si sprigiona un bagliore accecante e, quando riapri gli occhi, la vista che ti si presenta ti lascia sbalordito. A causa del calore intenso dell'esplosione prodotta dal tuo attacco, la sabbia che formava il corpo del Golem si è completamente trasformata in vetro. In piedi sul sentiero di fronte a te, si trova ora un'immobile statua trasparente. Spingi con forza il Golem che precipita oltre il bordo del precipizio e si infrange in centinaia di frammenti quando colpisce le rocce sottostanti. Recupera 1

punto di fortuna per la tua decisione azzeccata e vai al **183**.

82

Assapori il liquido, scoprendo che si tratta di vino infuso con erbe medicinali. Questo composto viene utilizzato per pulire i cadaveri prima del processo di mummificazione, ma su di te ha un effetto ristoratore (recupera 4 punti di Resistenza, ed inoltre puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco nel corso del tuo prossimo combattimento). Ora cosa vuoi fare?

Bevi un po' dello sciroppo maleodorante? Vai al **173**.
Te ne strofini un po' sulla pelle? Vai al **219**.
Lasci le camere di imbalsamazione? Vai al **379**.

83

Le Uova di Yokka sono tiepide al tatto: tenerne stretto uno mentre dormi ti evita di dover accendere un fuoco per scaldarti. La notte passa tranquilla ed indisturbata (recupera 2 punti di Resistenza). La mattina seguente, dopo aver consultato nuovamente la mappa di Farr, ti dirigi a nord, in direzione del tempio; vai al **5**.

84

Allunghi la mano per raccogliere alcuni gioielli, ma salti all'indietro dalla sorpresa quando vedi la pila di preziosi alzarsi davanti a te. Sbatti alcune volte gli occhi, e l'illusione svanisce. La stanza è in realtà la tana di un Boa Splendente, un gigantesco serpente dai colori vivaci che intrappola le sue prede creando illusioni di tesori favolosi. Dovrai combattere contro l'ingannevole serpente, ma se non altro puoi compiacerti del fatto che il

suo morso non è velenoso. Dopotutto, non ne ha alcun bisogno!

Boa Splendente	Abilità 8	Resistenza 10

Se vinci, vai al **3**.

85

Cosa userai? Un Sonaglio di Bronzo (vai al **168**), un'Asta di Ferro (vai al **38**), o il Libro dei Morti (vai al **245**)? Se non hai nessuno di questi oggetti, vai al **215**.

86

"Il grande Cranno, l'eroe di migliaia di tragedie, non ha tempo di aiutare i miseri mortali, specialmente quando ha ancora una dozzina di soliloqui da ripassare. Ora vattene da questo luogo." Farai come l'uomo chiede (vai all'**8**), o lo attaccherai (vai al **134**)?

87

Continui il tuo cammino lungo la galleria, assolutamente spoglia: ogni corridoio è simile a tutti gli altri in questa tomba labirintica. Finalmente, dopo averti condotto verso destra, il passaggio ti mostra qualcosa di interessante: sulla tua sinistra si apre un'altra galleria, ma l'entrata è stata rozzamente sigillata con lastre di pietra. Potrebbe richiederti tempo prezioso, ma credi di riuscire a liberare il passaggio. Cosa vuoi fare?

Rimuovi con le tue mani le lastre di pietra? Vai al **166**.
Cerchi di sgomberare il passaggio con
la Polvere del Fuoco, se la possiedi? Vai al **390**.
Continui lungo il passaggio? Vai al **154**.

88

Ora che hai eliminato il serpente, apri immediatamente il sarcofago (vai al **376**), o preferisci prima esaminare la stanza del tesoro di Akharis (vai al **179**)?

89

Quando finalmente la polvere della frana si posa, senti un tremendo grido provenire dalle pareti di roccia sopra di te, quindi alzi lo sguardo per vedere chi lo ha lanciato. Su entrambi i lati della gola, tra le pietre, c'è un gruppo di sei enormi Babbuini. Sono grossi quasi quanto esseri umani, coperti da un'ispida pelliccia; i loro denti sono spaventosi ed affilatissimi. Stanno saltellando su e giù, sbuffando ed ululando in modo atroce. Uno di loro, più grosso degli altri, è ritto sulle zampe posteriori e tiene un masso sopra la testa. Devono essere state queste bestie a causare la frana. Capisci che i babbuini potrebbero attaccarti in qualsiasi momento, quindi estrai la spada: appena in tempo, perché le due scimmie più vicine saltano su di te, pronte a farti a pezzi con le loro zampe munite di artigli. Devi combatterle contemporaneamente.

Primo Babbuino	Abilità 7	Resistenza 5
Secondo Babbuino	Abilità 6	Resistenza 6

Se riesci ad uccidere le crudeli creature, vai al **316**.

90

Raggiungi un altro crinale e, dopo aver superato una sporgenza di roccia, vedi improvvisamente la tua meta. Sul bordo di un'ampia pianura che si distende verso est e verso nord, tra due colline sabbiose, un alto pinnacolo di pietra, dalle pareti quasi verticali, s'innalza verso il

cielo. Un enorme macigno si trova sulla sua cima, apparentemente in precario equilibrio. Il macigno è ricoperto da vorticosi disegni, formati da venature di qualche sostanza cristallina. Avverti una forte aura di energia elementale provenire da quel luogo, ed una voce nella tua mente ti conferma che si tratta proprio della Roccia dello Spirito. Un sottile filo di fumo sale dalla cima del macigno, e riesci ad intravedere che l'entrata di una piccola caverna si apre nella pietra, nel punto in cui essa poggia sul pinnacolo roccioso. Evidentemente lo Sciamano vive in quella caverna e, da quanto riesci a capire, si trova proprio lì in questo momento. Tuttavia, l'unico modo per raggiungere l'abitazione dello Sciamano è scalare il pinnacolo. Se sei determinato a cercare l'aiuto dello Sciamano e vuoi affrontare la pericolosa scalata, vai al **152**; se preferisci abbandonare questo luogo e riprendere la ricerca del tempio, vai al **178**.

91

"Nel nome di Assamarra, Dio delle Sabbie, ti ordino di disperderti!" Nel momento in cui pronunci queste parole, il vento riprende a soffiare, ma questa volta esso confonde la forma mutevole ed inconsistente del Golem, disgregandola e spargendo la sabbia sulla distesa desertica. La divinità dei deserti e dei luoghi aridi è intervenuta di persona e ti ha concesso il suo aiuto: recupera 1 punto di Fortuna e vai al **183**.

92

Mentre prosegui lungo il viale processionale della Necropoli, non riesci a togliere lo sguardo dalla piramide nera che si staglia minacciosa davanti a te. Tuttavia, prima di raggiungere il tempio, potresti esplorare altre

zone della città per cercare oggetti utili o interessanti indizi. Alla tua sinistra, verso il distante confine della caverna, si estendono le tombe dei Djaratiani, mentre sulla destra si trovano i santuari dei loro dei. Dove intendi dirigerti?

Alle tombe?	Vai al **149**.
Ai santuari?	Vai al **295**.
Al Tempio di Sithera?	Vai al **395**.

93

Precipiti dalla fiancata del pinnacolo per più di venti metri, colpendo numerose sporgenze di roccia durante la caduta. Impatti pesantemente il suolo tra i massi che si trovano alla base della Roccia dello Spirito, gravemente ferito. Il tuo corpo è coperto di tagli e lividi, hai diverse costole incrinate e la tua caviglia si è slogata (perdi 7 punti di Resistenza, 2 punti di Abilità e 1 punto di Fortuna). Non sei più in condizioni per affrontare la scalata così, dopo aver medicato alla meno peggio le tue ferite, riprendi la tua ricerca del tempio, arrancando in preda al dolore. Vai al **178**.

94

Il Decaduto viene istantaneamente avvolto dalle fiamme al contatto con il fuoco che gli getti addosso, ed in un attimo è completamente carbonizzato. Eviti con attenzione i resti della creatura non-morta mentre questa cade gracchiando sul pavimento, e ti affretti verso la porta. Vai al **148**.

95

"Bene. Ora la seconda domanda: nel tuo viaggio verso la Necropoli hai attraversato il Lago Sacro. Sei però in grado di dirmi qual è il nome del Traghettatore degli Dei e Signore dei Fiumi?" Se conosci il nome di questa divinità, converti le lettere che lo compongono in numeri (A=1, B=2…Z=26), sommali e recati al paragrafo corrispondente al totale ottenuto; se non sai la risposta al quesito, vai al **262**.

96

"Grazie infinite, amico mio," ti dice il vecchio cavaliere. "Sei davvero un guerriero nobile e valoroso. Insieme siamo riusciti a liberare queste terre da uno dei crudeli giganti che le infestano. Ora brindiamo alla nostra vittoria. Gordo!" chiama, "Dove ti sei nascosto, vigliacco?" Lo scudiero di Fernandez sbuca dal suo nascondiglio e si avvicina al suo signore. "Dammi la bottiglia di Vecchio Sarnak che teniamo da parte," ordina il vecchio. "Ecco, amico mio," ti esorta, passandoti la bottiglia, "questo ristorerà il tuo spirito." Bevi un sorso del vino aromatizzato ed avverti immediatamente i suoi effetti. Recupera 4 punti di Resistenza, ed aggiungi 1 punto alla tua Forza d'Attacco durante il tuo prossimo combattimento. Mentre Gordo si appresta a medicare le ferite di Don Huan, tu torni in fretta sulla strada che conduce in direzione del tempio. Vai al **226**.

97

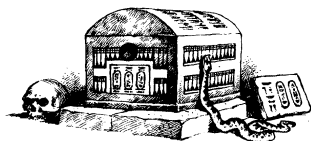
Finalmente, dopo tutte le tue fatiche, ti ritrovi faccia a faccia con l'antico male che sei giunto ad estirpare. Ricordati di sottrarre dai punteggi di Akharis le perdite di Abilità e Resistenza che potresti aver già causato alla Mummia; ora combatti Akharis, che cercherà di annientarti con i suoi terrificanti pugni.

Akharis	Abilità 13	Resistenza 25

Se superi questo avversario dalla potenza sovrumana, vai al **336**.

98

Una bassa figura appare improvvisamente al centro dell'arcata. L'uomo è vestito con semplici abiti grigi e porta sul volto una maschera dai tratti esageratamente grotteschi. "Io sono il grande Cranno, maestro dei mille ruoli, signore supremo ed indiscusso dell'interpretazione!" dichiara l'ometto. Cosa farai ora?

Chiederai a Cranno se può esserti d'aiuto?	Vai al **304**.
Lo attaccherai?	Vai al **134**.
Lascerai immediatamente il teatro?	Vai all'**8**.

99

Lancia un dado ed aggiungi 1 al totale: questo è il numero di serpenti che riescono a morderti mentre avanzi tra la massa brulicante. Per ogni morso perdi 1 punto di

Resistenza, ed ogni due morsi devi anche aggiungere 1 punto di Veleno! Se sopravvivi al morso degli aspidi velenosi, vai al **186**.

100

Davanti a te una larga scalinata conduce fuori dall'acqua, verso le profondità della tomba. Finalmente hai trovato una via d'uscita da questo labirinto! Recupera 1 punto di Fortuna. Una volta raggiunto il suolo asciutto, segui il breve passaggio che si diparte dagli scalini e che conduce ad un incrocio a T. Verso sinistra riesci a vedere che la galleria termina con una porta di pietra, mentre verso destra noti che esso prosegue fino a perdersi nell'oscurità. Andrai a sinistra (vai al **165**), o a destra (vai al **12**)?

101

"Sono numerosi," risponde serio Rhehotep. "Se riuscirai a raggiungere la camera di sepoltura di Akharis, dovrai affrontare il Guardiano dei Morti e vincerlo. Stai inoltre attento ad Amentut, se dovessi incontrarlo: era il visir di Akharis, e gli è ciecamente fedele anche dopo la morte." Torna al **286**.

102

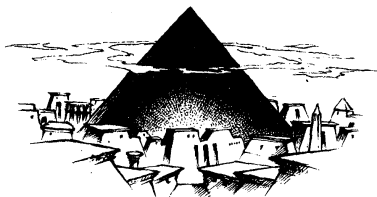
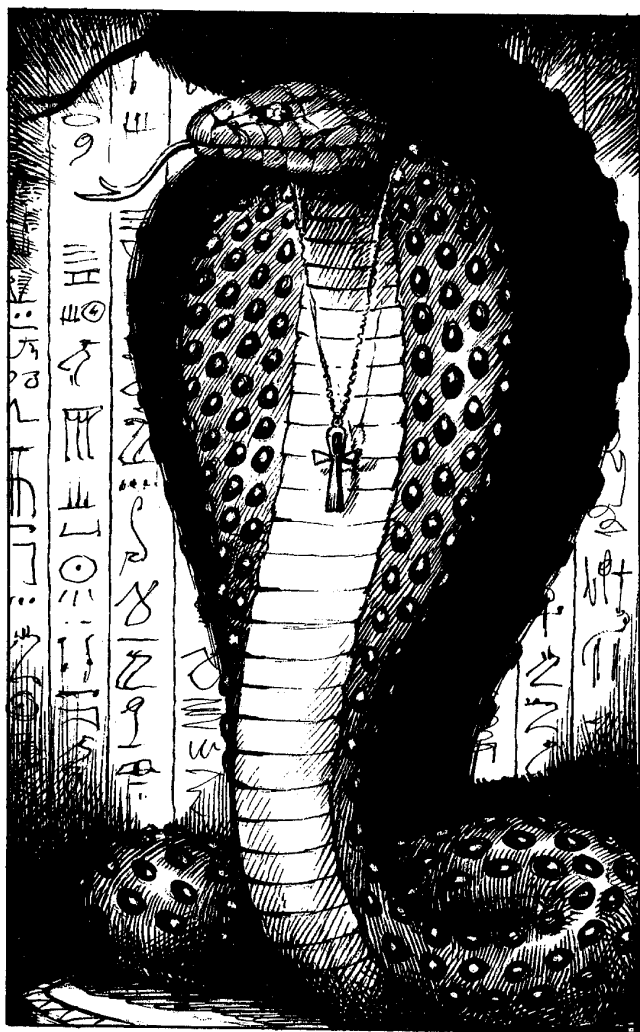
Sfortunatamente questo bizzarro personaggio non crede alle tue parole. "Spregevole mentitore!" ruggisce. "Dov'è il tuo abbigliamento da cavaliere? Nessuno partirebbe per una missione sprovvisto del necessario equipaggiamento! No, tu devi essere un miserabile criminale, pronto ad assalire i viaggiatori indifesi. O forse sei un demoniaco Mutaforma, mandato dal maledetto stregone Zanmethees per tormentarmi?" Il vecchio è

chiaramente incapace di pensare razionalmente. Con un grido, colpisce con i talloni i fianchi del suo ronzino e punta la sua lancia in direzione del tuo petto. Procedi come se stessi affrontando uno scontro di combattimento e determina la tua Forza d'Attacco e quella del tuo pazzo assalitore, ma in questo caso non sottrarre alcun punto di Resistenza (la sua Abilità è pari a 7). Se la tua Forza d'Attacco è la più alta, vai al **10**; se è più alta quella del tuo avversario, vai al **211**.

103

Cosa userai contro le Mummie? Il fuoco (vai al **18**), o qualche oggetto magico che potresti aver trovato (vai al **241**)? Se non hai nulla di tutto ciò, dovrai attaccarle con la spada (vai al **51**).

104

Evidentemente hai scelto la combinazione sbagliata. Invece dell'apertura della porta, hai causato la caduta di un grosso blocco di pietra da un foro nella parete, proprio dietro la statua del dio-toro. Terrorizzato, guardi in alto e vedi che l'enorme colosso di pietra si inclina in avanti: nello stesso istante inizi a correre verso l'uscita della stanza. Lancia tre dadi. Se il risultato totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Resistenza, vai al **35**; se è superiore, vai al **122**.

105

Ben presto raggiungi un'arcata che si apre sul muro alla tua destra, oltre la quale si trova una stanza lastricata, con le pareti decorate con iscrizioni e geroglifici. Tuttavia ad attirare la tua attenzione è la magnifica statua d'oro di un cobra reale, all'altro lato della stanza. La statua, collocata su un piedistallo finemente lavorato, è alta circa due metri, mentre le pietre preziose incastonate nei suoi occhi brillano nella luce tremolante. Dalla testa del cobra pende un amuleto ricavato da un frammento di malachite, che potrebbe esserti d'aiuto contro la magia nera degli accoliti. Decidi di entrare nella stanza con l'intenzione di impossessarti dell'amuleto (vai al **136**), o preferisci lasciare il monile dove si trova e continuare lungo la galleria (vai al **247**)?

106

Mentre tenti di fuggire, senti alle tue spalle il Leodrago liberarsi dalla rete e librarsi nell'aria. Con il cuore che ti martella in petto, vieni improvvisamente scagliato al suolo. Steso tra la polvere tenti di riprendere fiato, e ti accorgi del sangue che scende da una brutta ferita sulla tua schiena (perdi 2 punti di Resistenza). Il Leodrago atterra e si prepara ad attaccarti. "Bene, miserabile umano," ruggisce, "ora vedremo cosa sei in grado di fare con quel pezzetto di ferro che ti permetti di chiamare la tua arma!"

Leodrago	Abilità 9	Resistenza 14

La Leodrago continua ad insultare la tua abilità e a deriderti per tutta la durata del combattimento: sei molto intimidito dalla bestia, e per questo dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Forza d'Attacco mentre la combatti. Se

riesci a ridurre la Resistenza della creatura a 5 punti o meno, vai subito al **61**.

107

La creatura demoniaca, invocata dall'inferno del mito di Djarat, balza ruggendo su di te. La tua arma terrestre non è in grado di ferire il diabolico spirito, che ben presto ha la meglio. Il tuo corpo verrà offerto in sacrificio a Sithera, e così Akharis potrà vivere di nuovo.

108

Se hai una torcia e vuoi usarla, vai al **240**; altrimenti puoi fare uso di armi come la Polvere del Fuoco o l'Uovo di Yokka contro lo sciame, ma alla fine dovrai affrontarlo attaccandolo con la spada (vai al **222**).

109

Noti una crepa spuntare sotto la base del sarcofago, e vedi che alcuni segni attraversano il pavimento come se qualcosa di molto pesante fosse stato trascinato sulla sua superficie. Disperatamente ti metti a spingere la gigantesca bara di pietra, nella speranza di scoprire una via di fuga. Lancia tre dadi. Se il totale che ottieni è inferiore o uguale al tuo punteggio di Resistenza, vai al **290**; se è superiore, vai al **171**.

110

Con la spada tagli una cima della pianta e, dopo aver tolto accuratamente le spine, mordi la sua polpa succosa. Il suo aspro sapore ti fa sussultare e, prima di poter rendertene conto, ingoi un po' di liquido. Oltre ad essere protetto dai suoi aculei, il Bulbo Spinoso dispone di un'altra difesa contro chi vorrebbe nutrirsene: è vele-

noso (aggiungi 2 punti di Veleno e perdi 3 punti di Resistenza). Sputando a terra il resto del boccone, continui per la tua strada, lasciandoti alle spalle il tossico Bulbo Spinoso. Vai all'**11**.

111

Se ti sei aperto il cammino tra gli aspidi verso la cassa usando il fuoco, noti che le fiamme si sono ormai estinte e che ora dovrai scegliere se usare nuovamente lo stesso sistema (ricordandoti di cancellare dal Foglio d'Avventura l'oggetto che utilizzi per liberarti il sentiero) per tornare sui tuoi passi indisturbato, o se attraversare il nido dei serpenti di corsa. In quest'ultimo caso, lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza; per ogni 2 punti di Resistenza che perdi in questo modo, devi aggiungere anche 1 punto di Veleno! Se sopravvivi, o se decidi di sgomberarti la via usando il fuoco, vai al **54**.

112

Esplorando velocemente il mercato di Rimon, scoprite presto cos'hanno da offrire le numerose bancarelle. Jerran Farr ti porge una borsa contenente 30 pezzi d'oro e lascia a te la scelta su cosa potrebbe esservi più utile nella vostra missione. Leggi la lista di oggetti che segue e, se decidi di comprare qualcosa, sottrai il numero corrispondente di pezzi d'oro e prendi nota del tuo acquisto sul Foglio d'Avventura. Puoi acquistare un unico esemplare di ciascun oggetto, a meno che non ti venga indicato diversamente.

Corda e Grappino: una robusta fune, con un gancio di metallo legato ad un'estremità. Costo: 3 pezzi d'oro.

Provviste: puoi comprare quante Provviste desideri. Ogni Provvista corrisponde ad un pasto. Costo: 1 pezzo d'oro per Provvista.

Lanterna ed Olio: ogni volta che userai la lanterna consumerai una fiaschetta d'olio. Costo: 2 pezzi d'oro per la lanterna ed una fiaschetta d'olio. 1 pezzo d'oro per ogni fiaschetta d'olio aggiuntiva.

Distillato Curativo: ogni dose di questo elisir ti permetterà di recuperare punti di Resistenza equivalenti alla metà del tuo punteggio *iniziale* di Resistenza (arrotonda per eccesso). La bottiglia contiene tre dosi. Costo: 5 pezzi d'oro.

Antidoto: quando deciderai di berla, questa pozione ridurrà di 4 punti il tuo punteggio di Veleno. Costo: 4 pezzi d'oro.

Cannocchiale d'Ottone: questo elegante cannocchiale pieghevole è uno dei più meravigliosi esemplari d'artigianato che tu abbia mai visto. Costo: 5 pezzi d'oro.

Polvere del Fuoco: si tratta di un composto alchemico avvolto in un pacchetto di carta, con una miccia che fuoriesce da un'estremità. Se la miccia viene accesa, nel giro di pochi secondi il pacchetto esploderà (lancia un dado per determinare quanti punti di Resistenza l'esplosione causerà sulla creatura alla quale lancerai il pacchetto). Puoi lanciare il pacchetto contro un avversario all'inizio di un combattimento, e funzionerà se avrai successo *Mettendo alla prova l'abilità*. Costo: 4 pezzi d'oro.

Torcia: un pezzo di legno con stracci imbevuti di pe-

trolio avvolti ad un'estremità. Può essere utile sia come mezzo d'illuminazione che come arma infuocata. Puoi acquistare al massimo tre torce. Costo: 1 pezzo d'oro per torcia.

Diversi mercanti, che sembra siano rimasti particolarmente soddisfatti dagli affari conclusi con voi, cercano di tentarvi ad esaminare oggetti più insoliti, ma anche più cari. Se ti rimane qualche soldo e vuoi dare un'occhiata a che cos'hanno questi mercanti ancora da offrire, vai al **15**; altrimenti lasci il mercato, pronto ad iniziare la tua missione (vai al **242**).

113

Ti fermi a metà strada lungo il corridoio, ed inizi a cercare l'entrata della stanza segreta di cui parlava Rhehotep. *Metti alla prova l'abilità*, aggiungendo 2 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **323**; se fallisci, vai al **145**.

114

Anche se Don Huan Fernandez ti ha attaccato al vostro primo incontro, l'eccentrico, vecchio cavaliere non è altri che un povero folle, ed abbandonarlo nelle mani del Ciclope, condannandolo ad una morte crudele, non è un'azione degna di un eroe come te (perdi 1 punto di Fortuna). Vai al **226**.

115

Con tremenda determinazione, riesci ad attraversare la stanza sudando copiosamente. Quando ormai hai attraversato la fossa infuocata crolli al suolo, esausto (perdi 1 punto di Resistenza). Momentaneamente incapace di

proseguire a causa dello sfiancante calore sopportato sul Sentiero delle Fiamme, ti siedi per un attimo a riposare. Deve passare una decina di minuti prima che tu ti senta nuovamente pronto per continuare la tua missione. Rialzandoti in piedi, ti rimetti in marcia lungo la galleria fino a raggiungere una porta, ricoperta di foglie dorate, che si apre sulla tua sinistra. Vuoi oltrepassare questa porta (vai al **14**), o preferisci continuare lungo la galleria (vai al **284**)?

116

L'accolita tiene tra le mani un piccolo vaso di terracotta, decorato con geroglifici. Ora riesci a vedere anche la provenienza della luce che riempie la stanza: accanto all'accolita si trova una rilucente sfera bianca. Non puoi impedire che l'accolita ti veda quando questa si volta per lasciare la stanza: scorgendoti, la donna raccoglie la sfera e te la scaglia contro. Il globo rovente ti colpisce al petto ed avverti un dolore lancinante, come se un ferro incandescente stesse marchiando la tua pelle (perdi 4 punti di Resistenza). Estraendo una spada ricurva, l'accolita si prepara ad attaccarti.

Accolita	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **36**.

117

Il cammino notturno del mostro non è difficile da ripercorrere, e dopo un'ora raggiungi l'ampio ingresso di una caverna sul fianco della collina. Sapendo che le Scimmie-Orso sono predatori solitari, ti avvicini senza timore di incontrare il compagno della creatura. Entrando nella caverna, le tue narici si riempiono di un

forte odore animale e del puzzo di carne in putrefazione. La tana del mostro è piena di ossa mezze masticate e di crani sfondati. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **44**; se sei sfortunato, vai al **380**.

118

Non sapendo cos'altro poter fare, fai cadere un vaso di terracotta al suolo, distruggendolo in mille pezzi e schiacciando con il piede l'involto mummificato che contiene. In quel momento, la Mummia di Akharis si contorce dal dolore. E' chiaro: l'oggetto contenuto nel vaso dev'essere uno dei principali organi interni di Akharis, rimosso millenni fa dai sacerdoti di Sithera durante il processo di imbalsamazione. Per ogni vaso di terracotta in tuo possesso e che puoi distruggere, sottrai 1 punto alla Resistenza di Akharis; ogni due vasi distrutti, la Mummia perde anche 1 punto di Abilità. Ora che Akharis è stato indebolito, cosa farai?

Lo attaccherai con il fuoco? Vai al **330**.
Lo bagnerai con le Acque della Vita (se sono in tuo possesso)? Vai al **64**.
Userai un oggetto magico? Vai all'**85**.
Cercherai di togliergli la sua maschera funebre? Vai al **293**.
Tenterai di distruggere il sarcofago? Vai al **257**.
Ti lancerai sulla Mummia sguainando la spada? Vai al **97**.

119

Non devi aspettare molto prima di vedere qualcosa muoversi nella vallata. Apparentemente dal nulla, una tempesta di sabbia si leva all'improvviso ma, velocemente come era apparsa, si posa nuovamente; quando la polvere si dirada, vedi una figura vestita di rosso in piedi davanti all'entrata della tomba. Si tratta dello stesso accolito che hai incontrato al tempio! Si guarda intorno per un momento, poi sparisce all'interno della tomba. Velocemente scendi nella vallata e corri sulla sabbia, sperando di raggiungere l'entrata prima che le lucertole ti notino. *Metti alla prova l'abilità*, aggiungendo 2 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **348**; se fallisci, vai al **306**.

120

Prima di lasciare la caverna, appicchi il fuoco alla carcassa del demone ed alla sua diabolica ragnatela. Recupera 1 punto di Fortuna per avere sconfitto un avversario così potente. Dopo aver percorso a ritroso la discesa che ti ha condotto qui, decidi di entrare nella sala con le colonne (vai al **30**), o di tornare nel passaggio che la precede e svoltare a sinistra (vai al **254**)?

121

Prima che tu riesca a raggiungerla, la sacerdotessa lancia un incantesimo: immediatamente uno spesso fumo verde inizia a sprigionarsi da uno dei bracieri, e vedi che al suo interno si sta formando una figura spettrale. Lo spirito demoniaco ha il corpo di un gigantesco sciacallo, con due teste canine che fuoriescono tra le spalle; un nido di serpenti si contorce lungo la sua schiena, e due minacciose code di scorpione fendono l'aria dietro

al mostro. Hai il Pettorale del Falcone? In questo caso, vai al paragrafo che corrisponde al numero di piume che lo decorano; se non hai questo oggetto, vai al **107**.

122

Dopo lunghi giorni di marcia sfiancante nel deserto, le tue gambe non sono più abbastanza forti da farti uscire dalla stanza in tempo. Ti trovi ad appena un metro dall’arcata, quando la statua colossale crolla al suolo proprio sopra di te, togliendo di schianto la vita dal tuo corpo.

123

In preda al panico ti metti a correre lungo la gola, ma sfortunatamente non sei sufficientemente veloce. Diverse pietre ti colpiscono violentemente e ti scagliano al suolo, stordito (perdi 6 punti di Resistenza). Vai all’**89**.

124

La galleria che stai seguendo si ricongiunge ben presto con molte altre, provenienti da destra e da sinistra. Continuerai avanti dritto (vai al **249**), prenderai la prima galleria a sinistra (vai al **182**), la seconda a sinistra (vai al **272**), la terza a sinistra (vai al **195**), la prima a destra (vai al **301**), o la seconda a destra (vai al **69**)?

125

Dai il colpo di grazia al tuo avversario proprio mentre il Leodrago si sbarazza di uno degli altri uomini. I due cacciatori rimanenti si lanciano velocemente in sella ai loro cavalli e galoppano via, urlando di terrore. “Sembrerebbe che ti debba nuovamente i miei ringrazia-

menti," dice la creatura, "e come segno della mia riconoscenza ti farò un dono." L'enorme bestia salta su un grosso masso, quindi si lancia in volo aprendo le ali coriacee e scompare dalla vista. Non devi attendere a lungo, tuttavia, prima che il Leodrago ritorni, tenendo tra le zanne un oggetto che lascia cadere ai tuoi piedi. Il manufatto è lungo circa mezzo metro ed ha la forma di una croce a T, la cui parte superiore è formata da un cerchio. E' forgiato nell'oro massiccio, e vi sono incastonate dodici scintillanti pietre preziose. Si tratta senza dubbio di un oggetto di grande valore. "Spero che questo sia di tuo gradimento," dice il Leodrago, "e grazie ancora, umano." Detto questo, la creatura dal manto dorato apre nuovamente le sue ali e sale in cielo, lasciandoti nuovamente solo a continuare la tua ricerca. Vai al **250**.

126

Chiedendoti cos'altro potresti fare, rovesci le polveri sulle fiamme magiche del braciere. Uno spesso e soffocante fumo verde si alza dal braciere, e riesci a vedere una grottesca apparizione demoniaca prendere forma al suo interno. Le polveri venivano usate dall'Alta Sacerdotessa del culto per invocare le creature della Fossa. Tuttavia, prima che l'essere infernale possa ucciderti, il tetto del tempio crolla seppellendoti vivo.

127

In un angolo della stanza noti un minuscolo gancio di pietra arrotondato. Lo tiri, e la lastra di pietra che bloccava la porta davanti a te inizia a sollevarsi. Senza attendere che questa si apra completamente, ti lanci nella fessura della porta socchiusa proprio mentre dietro di te

il soffitto appuntito si schianta sul pavimento della stanza. Sei riuscito a fuggire dalle Fauci di Sithera! Recupera 1 punto di Fortuna. Rialzandoti in piedi, ti guardi intorno. Ti trovi a pochi metri di distanza da un incrocio a T: guardando verso destra riesci a vedere una porta dipinta, mentre a sinistra il passaggio prosegue nell'oscurità. Andrai verso sinistra (vai al **105**), o verso destra (vai al **315**)?

128

Inciso in un singolo pezzo d'osso, il corno è un notevole prodotto d'artigianato, ma apparentemente non ha nessun'altra qualità. Torna al **339**.

129

Nemset è troppo brava per te, ma in fondo lei è un'esperta mentre tu sei solo un principiante. In poche mosse la principessa ottiene la vittoria. Vai al **322**.

130

Il passaggio termina ben presto con l'entrata di una stanza in rovina, e tu non riesci a credere ai tuoi occhi. Alla luce della tua fiamma splende un enorme catasta di gioielli e monete d'oro! La stanza non ha altre uscite oltre a quella dalla quale provieni, così puoi entrare e cercare di prendere un po' di quel tesoro (vai all'**84**), lasciare la stanza e dirigerti al passaggio secondario che hai visto in precedenza, se non l'hai già fatto (vai al **370**), o tornare sui tuoi passi fino alla galleria che si apre oltre la porta dalla quale sei entrato in questa parte della tomba (vai al **63**).

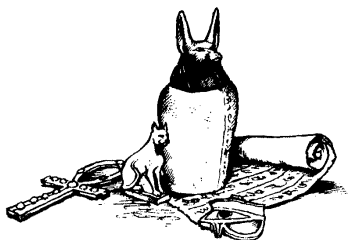
131

Tenendo le colline sulla tua destra, attraversi le calde sabbie del deserto, che si estende davanti a te a perdita d'occhio verso nord. Dopo quasi un'ora di cammino, ti imbatti in diversi mucchi di sabbia, ognuno dei quali mostra un'ampia apertura sulla sommità, nei pressi dei piedi delle colline. Potrebbe forse trattarsi di entrate alle tombe Djaratiane, sebbene siano assai più vicine di quanto ti saresti aspettato? Vuoi investigare sui mucchi di sabbia (vai al **39**), o ti mantieni a debita distanza e ti addentri ulteriormente nel deserto (vai al **189**)?

132

Mentre marci spedito lungo il viale, le due guardie ti vedono e si lanciano all'attacco prima che tu possa studiare qualche stratagemma per evitarle. Il loro aspetto è ripugnante: i loro corpi sono umani, ma le loro teste sono quelle di bestie selvagge, e nelle mani brandiscono terribili mazze ferrate! Devi affrontarle entrambe contemporaneamente.

Prima Guardia del Tempio	Abilità 8	Resistenza 8
Seconda Guardia del Tempio	Abilità 8	Resistenza 7

Se vinci, riesci a penetrare nella piramide nera: vai al **347**.

133

"Credo che un oggetto del genere si trovi in una stanza nascosta qui vicino. Lasciando questa stanza, dovrai dirigerti a sinistra, e successivamente a destra: l'entrata segreta dovrebbe trovarsi nei paraggi." Se più tardi ti troverai in questo passaggio, potrai cercare l'entrata della stanza segreta sottraendo 100 al numero del paragrafo che leggerai in quel momento, e dirigerti al paragrafo corrispondente. "Un altro oggetto che potrebbe esserti utile si trova nella stanza del Cobra Dorato," aggiunge Rhehotep. Torna al **286**.

134

Ad un semplice richiamo dello strano ometto, una gigantesca Tigre dai Denti a Sciabola esce dall'arcata e ti raggiunge sulla sabbia dell'arena, pronta ad attaccarti prima che tu riesca a raggiungere il suo padrone.

Tigre dai Denti a Sciabola Abilità 9 Resistenza 8

Se vinci, vai al **237**.

135

Credi che il fuoco potrebbe rivelarsi un arma molto efficace per attaccare il Decaduto. Se hai qualcosa che potresti usare per appiccare il fuoco allo scheletro, come una torcia, un Uovo di Yokka o una fiaschetta d'olio, e vuoi tentare questa strategia, vai al **94**; se non hai alcun oggetto di questo tipo in tuo possesso, o preferisci non usarlo per non sprecare una fonte di illuminazione (non puoi usare la luce che stai usando, se è l'unica a tua disposizione, perché non potresti mai sopravvivere al buio), vai al **258**.

136

Avvicinandoti con prudenza all'enorme cobra dorato, ti prepari ad affrontare qualunque trappola mortale che potrebbe scattare. Quando posi il piede sull'ultima pietra che lastrica il pavimento proprio davanti alla statua, questa cede sotto il tuo peso. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai al **72**; se fallisci, vai al **206**.

137

Lo scorpione supera con abilità le tue difese e ti afferra con una chela, mentre il suo pungiglione scatta in avanti. Il suo veleno, solitamente letale, viene iniettato nelle tue vene, ma fortunatamente la tua resistenza alle venefiche tossine ti permette di limitarne gli effetti (aggiungi 4 punti di Veleno e sottrai 3 punti di Resistenza). Ora torna al **242** e continua la tua battaglia contro la creatura.

138

Le Mummie che compongono l'orda sono quindici. Agitando nell'aria le mani atrofizzate, questi potenti non-morti avanzano verso di te. Fortunatamente, grazie alla loro lentezza, riesci ad affrontarle una alla volta. Ogni Mummia ha Abilità 9 e Resistenza 12. (Ricordati di eliminare dall'orda tutte le Mummie che potresti già aver distrutto.) Se un singolo combattimento contro una Mummia dura più di nove scontri, vai immediatamente al **236**; se riesci ad avere la meglio su tutti questi maledetti non-morti, vai al **367**.

139

Se hai un Corno d'Osso Intagliato, potresti soffiarci dentro per cercare di spaventare gli Xoroa (vai al **26**);

se hai altri oggetti che potresti usare, come la Polvere del Fuoco o l'Uovo di Yokka, vai al **218** e segui la normale procedura dell'oggetto corrispondente prima di combattere i due Guerrieri; se non hai nulla di tutto ciò, dovrai ancora una volta fare affidamento sul tuo acciaio (vai al **218**).

140

Muovendoti in direzione dell'arcata, proietti la tua luce verso la stanza successiva. Ai piedi di alcuni scalini, il pavimento della stanza è completamente ricoperto dai corpi luccicanti di centinaia di aspidi, serpenti piccoli ma mortalmente velenosi! Ad appena sei metri di distanza, una cassa di ferro è appoggiata su una piattaforma di pietra. Se vuoi tentare di attraversare la stanza per raggiungere la cassa, vai al **22**; altrimenti, non puoi fare altro che lasciare questo luogo: vai al **54**.

141

Lo scarabeo scivola agilmente nella parete, ed altrettanto fa il serpente dopo di lui. Un suono di pietre che grattano si alza dietro al muro, ed attendi speranzoso che la porta si apra. Vai al **104**.

142

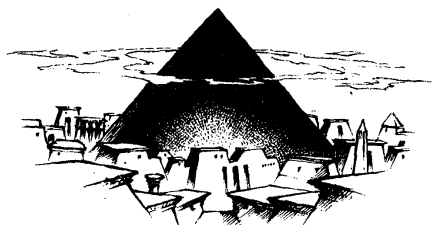
Non hai la minima idea di dove ti trovi in questo labirinto allagato. Lancia un dado e vai al paragrafo a cui ti rimanda il risultato del lancio:

1	Vai al **369**.
2	Vai al **124**.
3	Vai al **272**.
4	Vai al **69**.
5 o 6	Vai al **48**.

143

A causa della sua forma incorporea e mutevole, i colpi della tua arma attraverseranno il corpo del Golem di Sabbia causandogli la perdita di 1 solo punto di Resistenza (2 punti se *Tenti la fortuna* e risulti fortunato). Tuttavia, i colpi della creatura magica sono come pugni tirati da una mano guantata di ferro ed avvolta nella carta vetrata, e ti causeranno comunque la perdita di 2 punti di Resistenza!

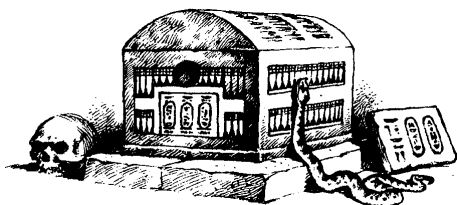
Golem di Sabbia Abilità 8 Resistenza 9

Se riesci a ridurre la sua Resistenza a zero, infrangi l'incantesimo che anima il Golem, che torna ad essere un innocuo cumulo di sabbia (vai al **183**).

144

Un presentimento ti dice di estrarre l'Ankh dal tuo zaino e di brandirlo davanti alla statua. L'Ankh brilla di una luce azzurra nelle tue mani: la statua posa lo sguardo sull'antico artefatto e si ferma, immobile. Le membra di pietra si irrigidiscono nuovamente, e l'inquietante luce che accendeva gli occhi del titano si spegne. Levando grida furiose, gli accoliti corrono verso di te decisi a vendicarsi, ma la trasformazione della statua non è ancora completa: con un orribile scric-

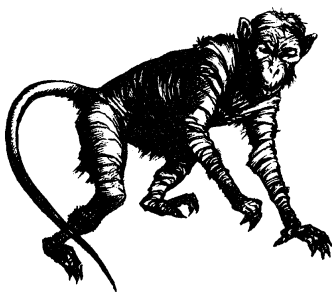
chiolio l'immagine di Sithera inizia a riempirsi di crepe, e pezzi di pietra iniziano a cadere sul pavimento della sala. Allo stesso tempo profonde fessure si aprono sulle mura del tempio oscuro, e grossi frammenti di intonaco precipitano al suolo tutt'intorno. Il tempio è sul punto di crollare! Gli accoliti si dimenticano di te, più preoccupati di mettersi in salvo, e tentano di fuggire dal pericolante edificio. Proprio mentre stai per seguire il loro esempio, due mani decomposte si allungano e ti afferrano il collo: risorto dalle sue ceneri, Akharis vive ancora! Ti liberi dalla stretta della Mummia, e ti prepari ad affrontare ancora una volta il malvagio tiranno.

Akharis	Abilità 8	Resistenza 10

Se riesci a ridurre la Resistenza di Akharis a 4 punti o meno entro il quinto scontro, vai al **46**; se il combattimento dura più di cinque scontri, non riesci a liberarti del tuo avversario ed il soffitto del tempio crolla, seppellendoti sotto tonnellate di rocce.

145

Per quando tu possa cercare non riesci a trovare alcuna entrata segreta, ed inizi a pensare che il vecchio spettro possa essersi sbagliato o confuso, dopo tutti questi secoli. Alla fine, frustrato, interrompi la tua ricerca. Torna al **213**.

146

Mentre arranchi nel paesaggio desolato, sei tutto solo ad eccezione di un uccello solitario, che vola nelle calde correnti che soffiano sopra le colline. Dopo un'ora senti dietro le tue spalle, in lontananza, un suono di zoccoli. Voltandoti, riesci a vedere una nuvola di polvere che si avvicina da sud-ovest. Mano a mano che si avvicina capisci che a cavalcare verso di te, su un destriero alquanto magro e smunto, è un uomo allampanato, vestito con frammenti di armatura ed armato con un malmesso scudo di legno e con una lancia, anch'essa di legno. E' accompagnato da un altro uomo, basso e paffuto, a dorso di mulo. Non puoi evitare questi due curiosi personaggi, così attendi sulla strada che essi ti raggiungano.
"Ferma, straniero!" ti intima l'uomo alto. Indossa sul capo un elmo appuntito, e porta un paio di baffi spioventi ed una barbetta affilata: sembrerebbe abbastanza in là con gli anni. "Cosa ti porta in questi luoghi?" ti chiede, con fare accusatorio. Gli spieghi che sei impegnato in un'importante missione, e che non puoi permetterti di sprecare il tuo tempo. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **342**; se sei sfortunato, vai al **102**.

147

Dove desideri andare ora? Al Tempio di Sithera (vai al **92**), o al villaggio (vai al **197**)?

148

La porta non è chiusa a chiave, e dall'altra parte c'è una galleria intagliata regolarmente che conduce sia verso destra che verso sinistra. I muri sono ricoperti con incisioni stilizzate di figure, umane e semiumane, nell'adorazione di idoli demoniaci. Decidi di non soffermarti troppo a lungo ad esaminare queste scene, così procedi speditamente. Andrai verso sinistra (vai al **180**), o verso destra (vai al **63**)?

149

Molte tombe sono state scassinate e depredate, mentre altre sono ridotte a cumuli di macerie. La cosa più inquietante, però, è che non solo i sepolcri sono stati profanati, ma i sarcofagi sono aperti, e che i corpi che contenevano sono spariti. Mentre cammini tra le tombe vuote cominci a sentirti terribilmente a disagio, e decidi di allontanarti da qui più velocemente possibile.
E' in quel momento che senti un gemito raggelante, ed un coro di voci morte riempie l'aria. Ad impedirti di tornare sulla strada maestra si è schierata un'orda di orrori dal passo strascicato, avvolti in luride bende. Alcuni di essi hanno conservato sembianti umani, mentre altri non sono altro che ammuffiti e decomposti scheletri mummificati. Affronterai le Mummie nel tentativo di penetrare tra le loro fila (vai al **303**), o tenterai di fuggire da questi mostri tra le tombe (vai al **238**)?

150

Lopar apre il Rotolo di Papiro ed esamina le colonne di geroglifici. "Ah!" esclama. "Sai cos'è questo?" Scuoti la testa. "Si tratta di una copia dell'alfabeto geroglifico che il popolo di Djarat usava secoli fa." Lo Sciamano ti spiega quindi come tradurre i geroglifici nella tua lingua. Se dovessi mai incontrare una scritta in geroglifici durante questa missione, sarai in grado di tradurla sottraendo 20 dal numero del paragrafo in cui ti troverai e recandoti al paragrafo corrispondente. Ora torna al **194**.

151

L’amuleto che indossi ti protegge dall’incantesimo dell’Occhio del Male che la sacerdotessa sta cercando di usare contro di te. Prima che la donna possa tentare un altro trucco, ti lanci all’attacco. Vai al **350**.

152

Il sole è già basso nel cielo quando ti appresti ad iniziare la tua scalata. Sotto questa luce, la Roccia dello Spirito si accende di un rosso profondo, e le venature di cristallo scintillano riflettendo gli ultimi raggi del sole. Se hai Corda e Grappino, vai al **333**; altrimenti, vai al **391**.

153

Hai accesso a quella che sembra essere una sala del trono. Un rifinito scranno dorato, tempestato di pietre preziose, si erge su un palco rialzato tra due arcate. Sul muro a fianco dell’arcata di sinistra è stata scolpita la figura di una donna dalla testa di gatto, mentre accanto all’arcata di destra è raffigurata quella di un uomo dal capo di una bestia selvaggia. Stesi davanti al trono giacciono i resti mortali di due guardie Djaratiane, senz’ombra di dubbio sepolte vive con il loro sovrano molti millenni fa. Sei determinato a proseguire, anche perché senti di avere quasi raggiunto la tua meta. Lascerai la sala del trono imboccando l’arcata di destra (vai al **23**), o sceglierai quella di sinistra (vai al **260**)?

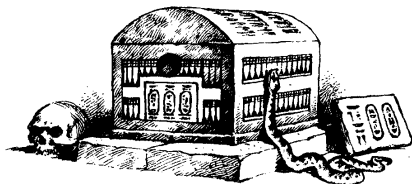
154

Continuando il tuo cammino attraverso la tomba, raggiungi un altro incrocio. Cambierai direzione per imboccare il nuovo passaggio che si apre sulla destra (vai al **213**), o proseguirai lungo la galleria che stai seguendo (vai al **190**)?

155

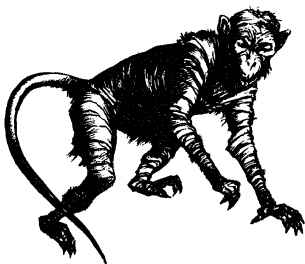
Estratto dal fiore del Loto Bianco, questo olio è chiaro ed emana un odore dolce. Non è tuttavia infiammabile, ed oltretutto non ce n'è una grande quantità. Torna al **15**.

156

E' stata una scelta infelice: muovendo il nero 3 hai liberato il bianco 4, che in poche mosse raggiunge il tuo lato del tabellone. Hai perso la partita. Vai al **322**.

157

Premi il secondo simbolo, e quindi il terzo. Senti il suono di pietre che grattano tra loro ed aspetti che la porta si apra. Vai al **104**.

158

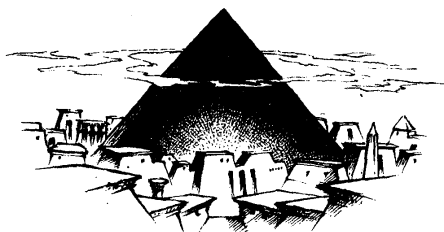
Mentre ti riprendi dalla tua ultima dimostrazione di coraggio cominci a sentire uno strano prurito, e guardandoti le mani noti sbigottito che la tua pelle si sta ricoprendo di squame! Questa mutazione dev'essere un effetto secondario del veleno sulle armi dei Caarth! Senti l'irritazione sulla tua pelle svanire gradualmente e, come presto scoprirai, questa afflizione potrebbe avere i suoi lati positivi: se subirai danni da un'arma affilata, come una spada od un pugnale, potrai lanciare un dado. Se otterrai 5 o 6, potrai ridurre il danno subito di 1 punto, grazie alle squame resistenti che ora ti ricoprono il corpo. Ora vai al **231**.

159

Raccogliendo la sfera con le mani, scopri che non ti causa alcun dolore. Credi di scorgere un oggetto chiuso al suo interno, così sfreghi la sua superficie per vedere se riesci a scoprire cosa sia. Improvvisamente ti senti confuso e disorientato. La tua vista si distorce e la stanza comincia a girare attorno a te, tanto che non sei più sicuro di trovarti ancora nello stesso posto. Chiudi con forza gli occhi per interrompere questa sensazione di stordimento e, quando ti senti finalmente più stabile, li riapri. Vai al **347**.

160

A causa degli stretti bendaggi che le avvolgono, le Mummie non riescono a reagire velocemente. Ti lancerai su di loro con la spada sguainata (vai al **51**), o ricorrerai ad un'altra forma di attacco, se ne sei in possesso (vai al **103**)?

161

"Mi dispiace, ma non posso darti ciò che desideri," afferma lo Sciamano dal capo canino. "Ora stenditi accanto al fuoco e lascia che il sonno ti avvolga." Vai al **76**.

162

Ti trovi in un incrocio tra le gallerie. Andrai a sinistra (vai al **195**), a destra (vai al **287**), o avanti dritto (vai al **100**)?

163

Gli animali mummificati saltano, corrono e strisciano verso di te. Nello stretto corridoio in cui vi trovate riescono ad attaccarti solo due alla volta. (Se sei già riuscito ad eliminarne qualcuno, cancellalo dalla cima della lista.)

Mummia Sciacallo	Abilità 5	Resistenza 5
Mummia Tigre	Abilità 8	Resistenza 8
Mummia Cobra	Abilità 6	Resistenza 4

Se vinci, ma il cobra è riuscito a morderti, devi aggiungere 1 punto di Veleno. Usando la tua illuminazione appicchi il fuoco alle mummie, che in pochi secondi si riducono in cenere. Vai al **147**.

164

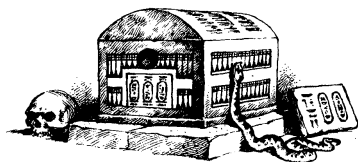
Dopo giorni di cammino tra la polvere ed il calore intenso delle colline del deserto, posare i piedi sul fogliame sotto gli alberi ai bordi dello specchio d'acqua ti dona una piacevole sensazione. Le fresche acque dell'oasi ti sembrano più che mai una rinfrescante tentazione. Vuoi fermarti qui e bere un sorso d'acqua (vai al **187**), o lasci la pozza e ti rechi direttamente ad esplorare le rovine del tempio (vai al **346**)?

165

Quando vi appoggi il peso del tuo corpo, la porta di pietra si apre facilmente su una zona adibita a magazzino. Numerosi recessi impiegati come dispense sono disposti lungo un largo corridoio decorato con pitture che raffigurano servitori intenti a trasportare offerte. Nelle alcove si trovano diversi tipi di cibo collocato qui come offerta votiva: dalle fette di pane ai fiaschi di vino, pas-

sando per la carne essiccata ed i fichi ripieni. Nel corso dei millenni quasi tutto il cibo lasciato qui perché A-kharis se ne cibasse nell'aldilà si è guastato. Tuttavia, se intendi passare un po' di tempo a cercare, potresti trovare qualche pietanza ancora commestibile, preservata dall'aria asciutta di questa sezione della tomba. Se vuoi cercare alcune Provviste, vai al **210**; se non intendi farlo, non c'è nient'altro che possa esserti utile qui, così decidi di andartene ed imboccare l'altro passaggio (vai al **12**).

166

Il processo di rimozione delle lastre di pietra è sfiancante, e ti richiederà molto tempo. Sottrai 1 punto di Resistenza, quindi lancia un dado: se il risultato è dispari, vai al **227**; se è pari, vai al **319**.

167

"Di che tipo di aiuto hai bisogno?" ti chiede l'uomo. Gli chiederai se può aiutarti in qualche modo nella tua ricerca (vai al **339**), o gli domanderai di dirti ciò che sa sullo Sciamano (vai al **389**)?

168

Agitando il sonaglio, avanzi verso la Mummia…che ti colpisce allo stomaco con un potente pugno, facendoti cadere l'oggetto. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **215**.

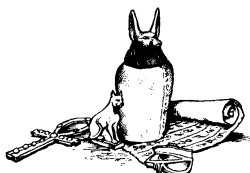
169

I tuoi piedi atterrano di colpo sul pavimento della galleria: sei riuscito a superare il crepaccio! Dopo esserti riposato per un paio di minuti, prosegui la tua esplorazione fino a raggiungere un incrocio. Ti dirigerai a sinistra (vai al **40**), oppure a destra (vai al **9**)?

170

Dopo aver preparato il fuoco, ti prepari a dormire. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, trascorri una notte tranquilla (recuperi 2 punti di Resistenza) e la mattina seguente, dopo aver consultato ancora una volta la mappa di Jerran, ti incammini verso nord, in direzione del tempio (vai al **5**); se sei sfortunato, vai al **375**.

171

Dopo tutto quello che hai passato, i tuoi muscoli sono troppo indeboliti per permetterti di compiere la titanica impresa nella quale ti sei impegnato. Mentre la camera di sepoltura si riempie di sabbia, sei costretto a rinunciare al tentativo ed a rassegnarti tristemente alla morte. In pochi minuti la stanza è piena fino al soffitto, e la tua avventura è definitivamente terminata.

172

Prima che tu possa uscire dalla sua traiettoria, la sfera di terra ti rotola addosso, scagliandoti al suolo. Numerose pietre contenute nel proiettile colpiscono con violenza le tue braccia e le gambe (perdi 2 punti di Resistenza). Mentre cerchi di rialzarti, il coleottero passa all'attacco.

Scarabeo Gigante Abilità 7 Resistenza 8

Per il primo scontro di questo combattimento devi ridurre di 1 la tua Forza d'Attacco, dato che sei ancora impegnato a rimetterti in piedi. Se sconfiggi questo insetto troppo cresciuto, vai al **351**.

173

Bevi un sorso dal vasetto e rapidamente lo inghiotti. In un attimo sei costretto a piegarti in due dal dolore, mentre una terribile sensazione di bruciore ti assale lo sto-

maco. Le piante dalle quali è ricavato lo sciroppo sono velenose (perdi 4 punti di Resistenza e ricevi 2 punti di Veleno). Ora vuoi provare a strofinarti un po' di sciroppo sul corpo (vai al **219**), assaggi il liquido dall'odore dolce (vai all'**82**), o preferisci lasciare perdere ed andartene dalle camere d'imbalsamazione (vai al **379**)?

174

Uscendo dal sicuro nascondiglio offerto dalla parete di roccia, cammini lentamente in direzione della bestia. Sentendo i tuoi passi, il Leodrago si volta nella tua direzione ed emette un ruggito terrificante. Noti che, a causa del dimenarsi della creatura, i paletti che trattengono la rete al terreno si stanno staccando. Cosa farai?

Mostrerai alla bestia che non intendi farle del male e continui ad avvicinarti? Vai al **196**.

Estrai la spada e ti prepari a difenderti? Vai al **382**.

Tenti di fuggire mentre ti è ancora possibile? Vai al **273**.

175

"Molto bene" prosegue la Sfinge. "Questa è la tua prima domanda: come si chiamava l'uomo che ha progettato e costruito la tomba del malvagio sovrano che cerchi?" Se conosci il nome dell'architetto della tomba di Akharis, assegna a ciascuna lettera che compone questo nome il numero corrispondente alla posizione che occupa nell'alfabeto (A=1, B=2…Z=26), somma tra loro i valori ottenuti e recati al paragrafo indicato dal totale; se non sai la risposta all'enigma della Sfinge, vai al **262**.

176

Prima che tu possa raggiungere le Mummie, ti senti avvolto da un brivido freddo. La statua di Sithera ti sta fissando con crudeltà. Improvvisamente, un accolito si para sul tuo cammino agitando una gigantesca lama ricurva! Devi affrontarlo.

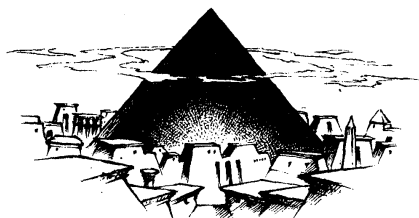
Accolito Scelto	Abilità 10	Resistenza 8

Se la battaglia dura più di 6 scontri, altri accoliti ti circondano: vai al **338**; se riesci a liberarti del tuo avversario in 6 scontri o meno, vai al **47**.

177

Aprendo la porta di legno scuro entri in una stanza quadrata, sul cui lato opposto un'arcata conduce in una seconda stanza avvolta nell'oscurità, dalla quale senti provenire un suono sibilante ed il rumore dello strisciare di spire squamose.
Tuttavia, prima di raggiungere quella stanza dovrai sconfiggere coloro che sono di guardia a questa. Avvolte in abiti Djaratiani consumati dal tempo, due orribili figure si sanno dirigendo verso di te. Alla luce tremolante riesci a distinguere i loro scheletrici corpi umani, e rabbrividisci alla vista delle loro teste di serpente, ancora ricoperte da brandelli della loro pelle a scaglie, e dei loro scintillanti occhi rossi. Puoi ancora chiudere velocemente la porta e lasciare subito questo luogo, se lo desideri: in questo caso, vai al **54**; in caso contrario, dovrai combattere contemporaneamente contro i servitori di Sithera quando questi ti attaccano con le loro mani dotate di artigli.

Primo Servitore Demoniaco	Abilità 8	Resistenza 7
Secondo Servitore Demoniaco	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci a vincere consecutivamente due scontri di combattimento contro ciascuna di queste creature infernali, l'incantesimo che tiene insieme le sue membra viene spezzato, ed il mostro crollerà al suolo ridotto ad un mucchietto d'ossa. Se sconfiggi i Servitori Demoniaci, vai al **140**.

178

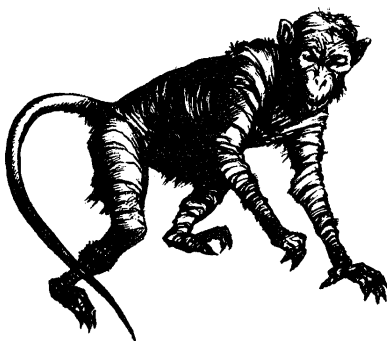
Il sole tramonta dietro le colline occidentali e tu ti prepari per passare la notte tra alcune rocce. La sera è piacevolmente tiepida, e ben presto ti addormenti…

Ti svegli di soprassalto, sentendo il respiro pesante di una creatura che si sta avvicinando. Hai appena sfoderato la spada quando la bestia si mostra tra le pietre. Illuminata dalla luna, la creatura appare come un incrocio tra un orso ed una scimmia, ma è molto più grande di entrambi. Sentendo il tuo odore, la Scimmia-Orso si volta per affrontarti lanciando un ululato raggelante. Ha deciso che stasera banchetterà con il suo cibo favorito: cervello umano!

Scimmia-Orso	Abilità 9	Resistenza 11

Se riesci a sconfiggere questo mostro feroce, vai al **244**.

179

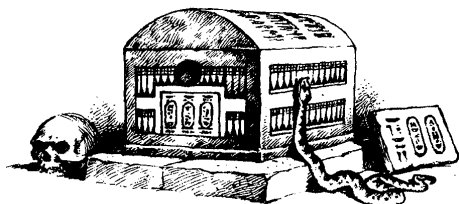
Ci sono ricchezze al di là dei tuoi sogni più sfrenati! Incantato dall'ammasso di tesori davanti a te, ti rendi a malapena conto del rumore proveniente dalla sala principale. Quando finalmente ti guardi attorno, noti con orrore che la camera di sepoltura si sta riempiendo della sabbia che cade dai buchi nel soffitto. Ti arriva già alle ginocchia quando finalmente raggiungi la porta, ma scopri che questa si è già richiusa, e non c'è serratura da questo lato! In pochi minuti la sala si riempirà completamente della sabbia del deserto, seppellendoti vivo. La tua avidità ti ha portato alla rovina!

180

Il passaggio prosegue per un bel pezzo senza cambiare direzione. Infine giungi nei pressi di una porta dipinta di nero, che si apre sul muro a destra del passaggio; dalla porta spunta una maniglia d'argento. Vuoi provare ad aprire la porta (vai al **228**), o preferisci procedere lungo il passaggio (vai al **296**)?

181

Se hai della Polvere del Fuoco, o un Uovo di Yokka, puoi usare uno di questi oggetti per distrarre il Ciclope: *metti alla prova l'abilità* se decidi di fare così e, se hai successo, sottrai i corrispondenti punti di Resistenza al punteggio del Ciclope prima di combatterlo (vai al **248**); se non hai nessuno di questi oggetti, dovrai accontentarti di lanciare verso il mostro alcune pietre. In questo caso *metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, lancia un dado: se il risultato di questo lancio è 6, vai al **199**; se ottieni un qualunque altro risultato, sottrai 2 al punteggio di Resistenza del Ciclope prima di affrontarlo (vai al **248**). Anche se fallisci la prova di abilità, hai comunque attirato l'attenzione del mostro, sebbene tu non sia riuscito a ferirlo: vai al **248**.

182

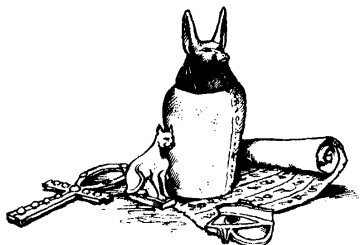
Raggiungi ben presto un incrocio a T. Ti dirigerai a sinistra (vai al **48**), o a destra (vai al **124**)?

183

Non c'è alcun dubbio che il Golem fosse un inviato del Culto del Cobra, mandato per impedirti di raggiungere la tomba. Mentre il giorno si fa sempre più torrido, raddoppi i tuoi sforzi e ti costringi a proseguire, determinato a sventare i piani della malvagia setta. Alla fine ti ritrovi a lanciare lo sguardo oltre il bordo di un ampio cratere nelle colline. Sul fondo della vallata sabbiosa, circondata da ripide pareti di roccia, riesci chiaramente a vedere, scavata nella pietra, una buia apertura rettangolare, circondata da grossi blocchi di pietra intagliati accuratamente con bassorilievi inequivocabilmente Djaratiani. Hai trovato la Tomba di Akharis! Tuttavia non sei affatto sicuro di riuscire ad entrare senza problemi: dal tuo punto di osservazione riesci a vedere due gigantesche lucertole a quattro zampe accanto all'entrata. Entrambe le creature sono bardate e sellate, ma non c'è traccia di chi potrebbe aver cavalcato su di esse fino a qui. Vuoi avvicinarti immediatamente alla tomba (vai al **276**), o preferisci attendere e vedere se la situazione assume nuovi sviluppi (vai al **119**)?

184

Riesci ad intrappolare definitivamente il bianco 4, ma il bianco 2 ha ancora la via libera ed in tre mosse la partita è finita: Nemset ha vinto. Vai al **322**.

185

Lanciando un grido di guerra, carichi il capo degli accoliti. Un attimo prima che tu gli sia addosso, questo si sposta agilmente di lato fuori dalla tua traiettoria, e tu cadi in maniera scomposta sul selciato della strada. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **363**; se sei sfortunato, vai al **55**.

186

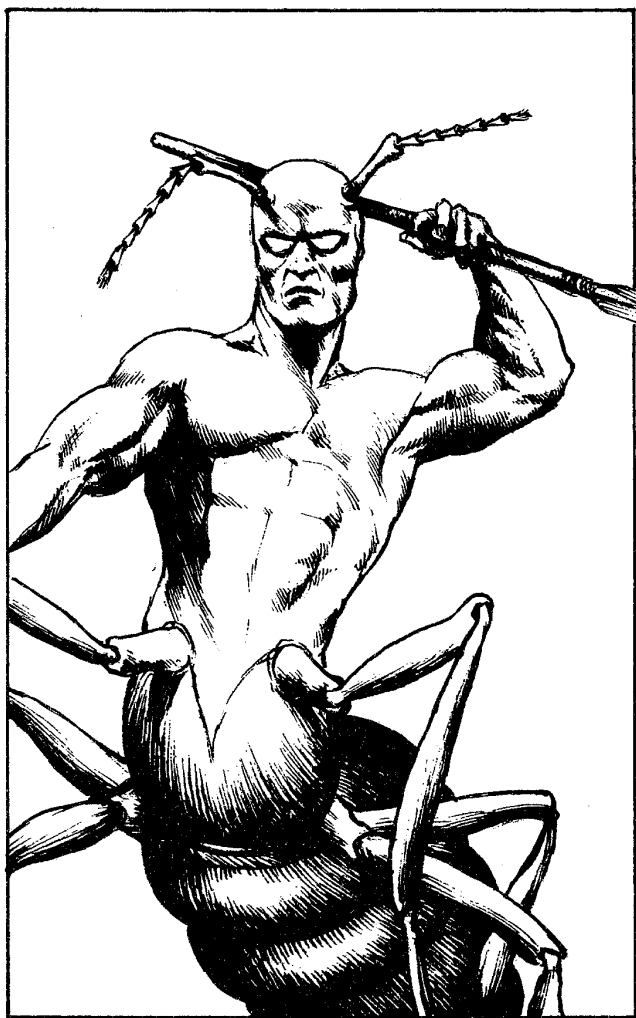
Giunto sulla piattaforma, dove i serpenti non possono raggiungerti, esamini la cassa e scopri che è chiusa da

un semplice coperchio a cardine. E' solo dopo che hai aperto la cassa di ferro che ti si presenta un altro problema: sul fondo della scatola c'è un lungo rotolo di papiro sigillato, e diversi scorpioni mortali, ciascuno grande quanto la mano di un uomo, zampettano attorno al papiro. Se vuoi provare a prendere il rotolo, *metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, riesci abilmente ad estrarre il papiro dalla scatola: vai al **200**; se fallisci, gli scorpioni si accorgono di te, e sei costretto a subire le loro punture! Lancia un dado e dimezza il risultato (arrotondando per eccesso), ed aggiungi il totale ottenuto al tuo punteggio di Veleno, prima di andare al **200**; se non ti va di rischiare, puoi sempre decidere di lasciare il papiro dov'è e provare a lasciare la stanza: vai al **111**.

187

Inginocchiato sul bordo della pozza, metti le mani a coppa e, dopo averle tuffate nell'acqua, ingoi una grande sorsata. Quasi subito il tuo stomaco brucia di un dolore terribile. L'acqua dell'oasi è avvelenata! Ti contorci dall'agonia per diversi minuti prima che il dolore acuto ti passi, ma il senso di debolezza e di nausea ancora non ti lascia (perdi 4 punti di Resistenza e ricevi 2 punti di Veleno). Quando ti senti in grado di continuare la tua missione, abbandoni l'ingannevole oasi per esplorare i resti diroccati del tempio. Vai al **346**.

188

Corri con tutta la tua forza contro una delle lastre di pietra e la colpisci di schianto, spezzandoti la spalla! In preda ad un dolore lancinante, non puoi fare nulla per fermare la lenta calata del soffitto su di te. Sei giunto alla fine della tua avventura.

189

Non hai fatto molti passi, quando improvvisamente una bizzarra creatura appare dalla cima di una duna davanti a te. La sua testa ed il tuo tronco sono umani, ma dalla vita in giù il suo corpo e le sue gambe sono quelli di una gigantesca formica! La creatura che stai fronteggiando è uno Xoroa: è alto più di due metri, ed è di un profondo colore bruno-rossiccio. Gli occhi della creatura sono d'argento e, al posto delle orecchie, due flessibili antenne, simili a quelle delle formiche, spuntano dai lati della sua fronte. Questo Guerriero Xoroa stava pattugliando l'area circostante la sua colonia, e reagisce alla tua intrusione emettendo un minaccioso suono scattante. Impugnando una corta lancia, la guardia ti attacca senza esitare.

Guerriero Xoroa	Abilità 10	Resistenza 11

Se vinci, vai al **331**.

190

Improvvisamente noti che, più prosegui lungo la galleria, più numerose sono le crepe e le fessure che si aprono sul suo pavimento. Stai quasi per valutare la possibilità di tornare sui tuoi passi, quando il pavimento cede di colpo, e tu precipiti urlando per diversi secondi nell'oscurità. Il tuo grido viene interrotto bruscamente dallo shock che provi cadendo in acqua. Riemergendo, lasci che il tuo corpo venga trascinato dalla rapida corrente di questo fiume sotterraneo. Vai al **280**.

191

Con la spada sguainata, ti lanci nella stanza urlando. All'ultimo istante, l'accolito si volta e si prepara a difendersi con l'asta che brandisce.

Accolito	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, una rapida perquisizione degli abiti dell'accolito non ti permette di trovare nulla di utile, ad eccezione di Provviste sufficienti per 2 pasti (segnali sul Foglio d'Avventura). Senza avere ancora capito cosa stesse facendo l'accolito in questa stanza, dai un'occhiata in giro ma non scopri nulla. Tutto ciò che puoi fare ora è proseguire lungo la galleria; dopo un breve tratto questa svolta nuovamente verso destra, conducendoti presso la cima di una rampa di scalini che scendono nelle profondità della tomba. Non hai altra scelta: devi scenderli. Vai al **216**.

192

Senti che il talismano sta diventando sempre più caldo. Sollevandolo per la catena, noti che il sole raffigurato sul monile sta splendendo di luce propria. Dapprima si vede solo un lampo, poi un rovente raggio di luce scaturisce dall'amuleto e va ad infrangersi sull'orda di morti viventi con effetti devastanti. Numerose Mummie vengono immediatamente avvolte dalle fiamme quando

le loro bende rinsecchite si incendiano al calore del raggio. Lancia un dado ed aggiungi 2 al risultato: il totale rappresenta il numero di Mummie che sei riuscito a distruggere usando il talismano. Il potere dell'amuleto si è esaurito, ma i servitori di Akharis hanno già pagato il prezzo della furia divina del sole! Ora attaccherai le Mummie rimanenti usando il fuoco (vai al **18**), o ricorrendo alla tua spada (vai al **51**)?

193

Sorprendendoti con la guardia abbassata, il serpente evita abilmente i tuoi colpi disperati ed attacca con ferocia. In un istante la sua bocca si è richiusa su di te, ed il mostro ti ingoia intero! Intrappolato nel suo stomaco, muori asfissiato prima che i suoi corrosivi succhi gastrici inizino il loro lavoro. La tua avventura termina qui.

194

Lo Sciamano può darti informazioni unicamente sugli oggetti che hanno una caratteristica numerica correlata ad essi. Se hai un oggetto del genere, moltiplica il numero in questione per 30 e recati al paragrafo corrispondente al risultato. Dopo aver ottenuto le tue informazioni sull'oggetto in questione, verrai indirizzato nuovamente a questo paragrafo. Quando hai finito di mostrare i tuoi oggetti a Lopar, questi ti dice: "Ora sdraiati accanto al fuoco, amico mio, e lascia che il sonno ti avvolga." Vai al **76**.

195

L'unico suono che riempie queste gallerie è il leggero sciabordio dell'acqua contro le pareti. Girando un an-

golo, raggiungi un ampio incrocio. Che direzione prenderai?

La prima a sinistra?	Vai al **301**.
La seconda a sinistra?	Vai al **234**.
La prima a destra?	Vai al **69**.
La seconda a destra?	Vai al **217**.
Avanti dritto?	Vai al **142**.

196

Alzando le mani in segno di pace, ti avvicini al Leodrago, spiegando alla creatura che non intendi farle alcun male. Sei in qualche modo sorpreso quando la bestia, sbuffando, ti risponde: "Bene, allora toglimi questa infernale rete di dosso!" Farai come la creatura ti chiede (vai al **21**), o la lascerai intrappolata (vai al **382**)?

197

In questo momento stai percorrendo le deserte strade di un villaggio di operai Djaratiani, nel quale vivevano le persone che lavorarono alla costruzione della Necropoli. Le semplici abitazioni ora sono in rovina, e non c'è nulla qui che possa esserti utile. Tuttavia, proprio mentre stai per tornare verso la strada principale che attraversa la Città dei Morti, raggiungi il laboratorio di un artigiano, ancora quasi integro. Guardando all'interno, noti un anello di ferro attaccato ad una lastra di pietra nel centro della stanza. Se desideri provare a sollevare la lastra per aprire la botola che con ogni probabilità nasconde, vai al **67**; altrimenti, puoi lasciare il villaggio degli operai ed esplorare i bassi edifici di pietra, se non l'hai già fatto (vai al **56**), o dirigerti verso il minaccioso Tempio di Sithera (vai al **92**).

198

L’iscrizione recita:

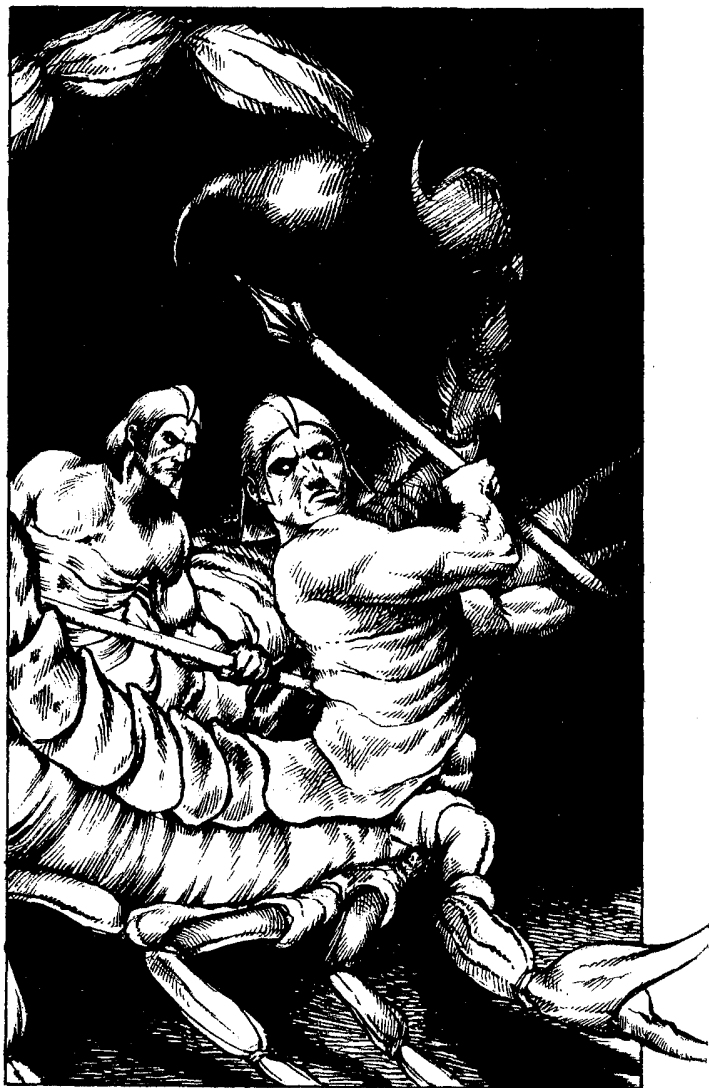
Due volte sulla porta bussare
tre volte per la soglia varcare.

Se capisci quante volte devi bussare sulla porta per aprirla, vai al paragrafo con il numero corrispondente; altrimenti, non puoi fare altro che proseguire il tuo cammino verso il cuore della tomba (vai al **374**).

199

Incredibilmente, la tua pietra colpisce il Ciclope sulla tempia esattamente nel punto che ti consente di ucciderlo all’istante! Recupera 1 punto di Fortuna. Vai al **52**.

200

Srotolando parzialmente il papiro, vedi che è ricoperto di geroglifici ed illustrazioni nello stile di Djarat. Esaminando le prime colonne di geroglifici, facendo uso della tua crescente conoscenza dell’antica lingua Djaratiana, riesci a tradurle ed a capire il loro significato. Sembra che il rotolo che tieni tra le mani sia un antico ‘Libro dei Morti’ di Djarat, una guida per il viaggio che conduce all’aldilà, contenente incantesimi utili alle persone defunte che compiono la traversata, ed informazioni come quella che spiega come le anime dei morti debbano affrontare tredici pericoli lungo il loro ultimo viaggio. Tutto ciò potrebbe esserti di grande utilità. Arrotolando nuovamente il papiro, lo infili nello zaino. Vai al **111**.

201

Il tuo intuito ti avverte del pericolo, e riesci prontamente a lanciarti in avanti proprio mentre il pavimento cede sotto di te. Cadi pesantemente all'altro lato della trappola, senza fiato ma vivo. Il fondo del trabocchetto, profondo e dalle pareti lisce, è pieno di spuntoni metallici orribilmente appuntiti! Te la sei cavata veramente per un pelo! Prosegui quindi il tuo cammino con estrema cautela. Il passaggio svolta ben presto a destra e, seguendolo, giungi nei pressi di un'arcata, decorata da bassorilievi, sul muro a sinistra. Se hai visto un accolito precederti all'ingresso della tomba, vai al **43**; altrimenti, vai al **71**.

202

Improvvisamente senti un rumore, e lanci uno sguardo preoccupato verso l'altro lato della stanza. Proprio sulla parete opposta, di guardia ad una grande doppia porta, si trovano due terrificanti creature. Sembrano essere un ibrido tra l'uomo ed una sorta di scorpione gigante, con le teste ed i busti umani ma dalla vita in giù del tutto simili ai terribili aracnidi del deserto, e dotati del loro tipico micidiale pungiglione. Questi mostri, armati di mazza ferrata, sono i diabolici Maledetti, esseri umani ridotti al ruolo di servitori del Demone Principe. Se intendi raggiungere il terzo livello della tomba, dovrai riuscire a superarli in combattimento. Approfittando delle loro enormi dimensioni, riesci ad affrontarli uno alla volta.

Primo Maledetto	Abilità 10	Resistenza 10
Secondo Maledetto	Abilità 9	Resistenza 11

Quando uno dei Maledetti vince uno scontro, devi lanciare un dado. Se ottieni un 5 o un 6 il tuo avversario riesce a pungerti con l'aculeo venefico (quindi, oltre a perdere i consueti 2 punti di Resistenza, devi anche aggiungere 1 punto di Veleno). Se vinci sui demoniaci guardiani, vai al **153**.

203

Evitando i colpi selvaggi della Mummia, afferri la sua maschera funebre e gliela togli dalla testa, scagliandola al suolo. Immediatamente Akharis urla dal dolore, ed i suoi movimenti sembrano farsi più lenti. Il tuo sforzo è costato ad Akharis 1 punto di Abilità e 2 di Resistenza (ricordati di prendere nota dei danni che Akharis ha già subito). Ora, però, non hai altra scelta: devi attaccare la Mummia sfoderando la spada. Vai al **97**.

204

Ti trovi a camminare in un passaggio rettangolare scavato nella roccia. La luce del giorno proveniente dall'esterno illumina la galleria solo per un breve tratto, oltre il quale non riesci a vedere nulla se non l'oscurità. Se hai una fonte di luce stabile, come una lanterna, una torcia o una lampada, vai al **307**; se non hai nulla che possa illuminarti il cammino, vai al **233**.

205

E' stata una mossa insensata: hai sgomberato la strada al bianco 4. Nemset ne approfitta e vince la partita nel giro di sole due mosse. Vai al **322**.

206

I tuoi riflessi non sono sufficientemente rapidi: cadi senza difese nella fossa, sul cui fondo si trova una pozza di acido ribollente. Nessuno può sopravvivere al Veleno del Cobra!

207

Disgraziatamente cadi proprio quando avevi quasi raggiunto l'entrata della caverna. Non hai alcuna possibilità di sopravvivere ad una simile caduta. Precipiti al suolo di schianto e giaci tra i massi, privo di vita e con le ossa frantumate, ai piedi della Roccia dello Spirito. La tua avventura è finita.

208

Tenendoti fuori dal campo visivo delle guardie, percorri con circospezione la fiancata della piramide e scopri ben presto un ingresso alternativo al tempio. Una piccola apertura si apre infatti proprio al centro della parete, a diversi metri di altezza. Potresti raggiungerla facilmente arrampicandoti, ma temi che possa nascondere una trappola. Decidi di rischiare e ti arrampicarti fino all'apertura (vai al **77**), o preferisci lasciar perdere e dirigerti all'entrata principale (vai al **132**)?

209

La piccola piramide è stata scolpita in un pezzo di cristallo di quarzo, e riflette la luce del sole al suo interno in una miriade di colori. Torna al **15**.

210

La tua ricerca è fruttuosa, e riesci a trovare cibo sufficiente per 4 pasti (aggiungili sul Foglio d'Avventura). Intenzionato a lasciare questa stanza delle offerte, ti volti verso la porta di pietra. Con un rumore sinistro, diversi pezzi d'intonaco cominciano a staccarsi da uno dei dipinti murali. Resti a guardare impietrito mentre una figura a grandezza naturale raffigurata nel murale inizia ad uscire dalla parete, assumendo lo spessore di un essere tangibile. Il popolo di Djarat credeva che le raffigurazioni dei servitori dipinte nelle tombe avrebbero magicamente preso vita per proteggere il sovrano defunto. E' esattamente quello che sta succedendo ora, ed il guardiano di questo magazzino si sta preparando ad affrontare un predone di questa tomba: tu!

Guardiano della Tomba	Abilità 7	Resistenza 6

Se lo elimini, il corpo del servitore si sbriciola sotto il tuo ultimo colpo in un cumulo di polvere d'intonaco, permettendoti di proseguire la tua missione. Vai al **12**.

211

Cerchi di toglierti dalla traiettoria dell'attacco, ma la lancia ti colpisce direttamente al petto, scagliandoti al suolo (perdi 3 punti di Resistenza). Sguainando la sua arma arrugginita, l'uomo si dirige verso di te, urlando: "Muori, Demone! Non potrai mai sopraffare l'onore di Don Huan Fernandez, Cavaliere di Vastille!" Per il primo scontro del combattimento, dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Forza d'Attacco, dato che ti trovi steso a terra.

Fernandez	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci a ridurre la Resistenza del tuo avversario a 3 punti o meno, vai subito al **253**.

212

Approfittando dell'elemento sorpresa riesci ad impedire che l'accolita usi qualsiasi trucchetto contro di te, e riesci sferrarle un colpo indisturbato. L'accolita geme, e si volta per affrontarti.

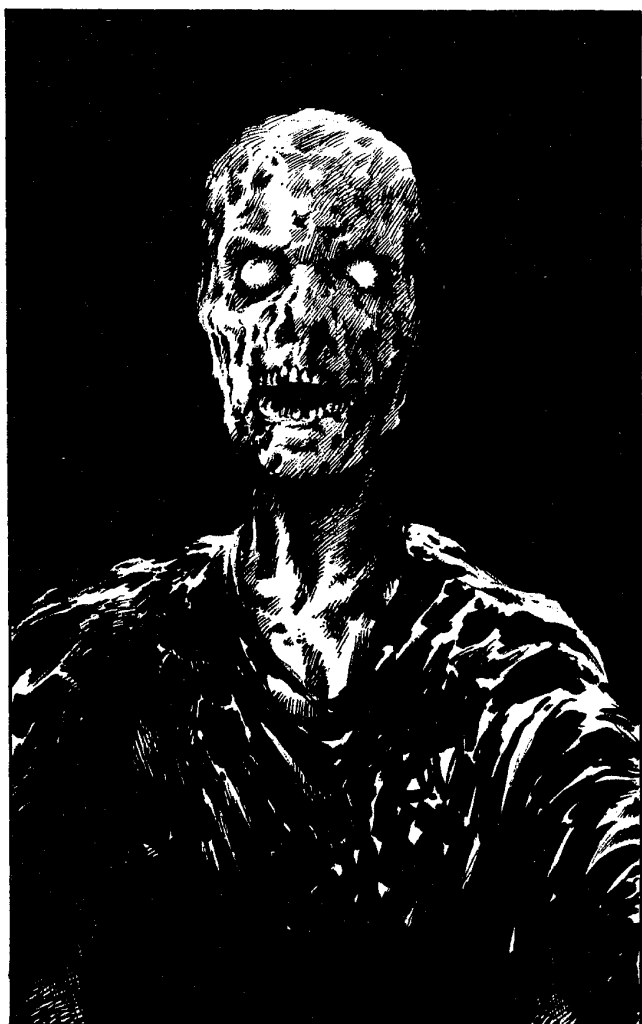
Accolita	Abilità 6	Resistenza 5

Se vinci, vai al **36**.

213

Procedendo nel silenzio mortale della tomba, ti chiedi quali altre sorprese ed orrori incontrerai lungo il tuo cammino prima che la tua ricerca giunga al termine. La galleria svolta verso destra, e tu continui a seguirla ancora per diversi metri. Vai al **254**.

214

Quando il tuo avversario cade, altrettanto fa quello di Jerran. Prima che riusciate a fermarlo, tuttavia, il terzo accolito taglia la corda e si dirige a gambe levate verso il mercato. Cosa farete ora? Cercherete di acciuffare l'accolito prima che riesca ad avvisare il resto della setta (vai al **394**), lascerete Rimon immediatamente, con l'intenzione di precedere l'accolito sulla strada verso la tomba (vai al **242**), o ignorerete l'accolito e visiterete il mercato per prepararvi alla missione (vai al **112**)?

215

Ora hai solamente tre possibilità, visto che Akharis ti è già quasi addosso. Puoi attaccarlo con la tua spada (vai al **97**), cercare di togliergli la maschera funebre dal volto (vai al **293**), o tentare di distruggere il suo sarcofago (vai al **257**).

216

Mentre scendi gli scalini sei sorpreso nel notare come il calore del deserto che ti ricopre viene trasmesso all'interno della tomba attraverso le sabbie e le pietre che la racchiudono. A causa dei tuoi sforzi fisici costanti, grosse gocce di sudore ti stanno bagnando la pelle. La scalinata conduce in una stanza quadrata dal soffitto basso, sulla cui parete opposta si apre un'elegante porta di legno dalla maniglia dorata.
Tuttavia, appoggiato al muro sulla sinistra della porta si trova un grottesco scheletro umano ammuffito, ancora avvolto in abiti marciti. Il cadavere appesantisce l'aria attorno a lui con il fetore della morte e della decomposizione, e nel fondo delle sue orbite brillano due vacui occhi di un giallo malato. Ti avvicini guardingo alla porta, ed immediatamente lo scheletro prende vita e si dirige incespicando verso di te con gli artigli alzati. Stai per affrontare il crudele Decaduto! Lo attaccherai con la tua spada (vai al **258**), o cercherai di usare qualche altra arma (vai al **135**)?

217

Queste gallerie ti sembrano tutte uguali. Giungi ad un altro incrocio, nel quale puoi prendere il primo passaggio a sinistra (vai al **301**), il secondo passaggio a sinistra (vai al **182**), oppure svoltare a destra (vai al **272**).

218

Ti sei introdotto oltre i confini del territorio che circonda una colonia di Xoroa, che i due Guerrieri che stai affrontando erano incaricati di sorvegliare. Dovrai combattere entrambi gli uomini-formica contemporaneamente.

Primo Guerriero Xoroa	Abilità 10	Resistenza 11
Secondo Guerriero Xoroa	Abilità 10	Resistenza 10

Se riesci a sconfiggere entrambi, vai al **331**.

219

Lo sciroppo viene usato dagli imbalsamatori per irrigidire e conservare il corpo durante il processo di mummificazione. Strofinandolo sulla tua pelle, la indurisci e la rendi più resistente agli attacchi fisici esterni, ad esempio ai colpi ricevuti in combattimento, così d'ora in avanti puoi ridurre le perdite di Resistenza subite in questo modo di 1 punto. Tuttavia l'indurimento della tua pelle la rende meno flessibile, e ti limita i movimenti (riduci il tuo punteggio di Abilità attuale e quello *iniziale* di 2 punti). Ora cosa intendi fare?

Bere un po' di sciroppo?	Vai al **173**.
Assaggiare il liquido dell'altro vasetto?	Vai all'**82**.
Lasciare questo posto?	Vai al **379**.

220

Portandoti il corno alle labbra, soffi forte. Una profonda nota riecheggia tra le colline, ma non fa nulla per fermare l'avanzata del Golem. Un ruvido pugno ti colpisce direttamente in faccia (perdi 2 punti di Resistenza). Prontamente estrai la spada, deciso a contrattaccare. Vai al **143**.

221

Per evitare che la fanatica devozione del visir nonmorto lo riporti alla vita ancora una volta, appicchi il fuoco al suo cadavere. Fatto questo ti appresti a lasciare la sala del tesoro, ma uscendo afferri un pugno di gemme, dal valore complessivo compreso tra i 3 e gli 8 pezzi d'oro (lancia un dado ed aggiungi 2 al risultato per scoprire il valore effettivo), ed un Sonaglio di Bronzo, uno strumento consacrato utilizzato nelle cerimonie religiose. Ora vai al **105**.

222

Colpisci disperatamente lo sciame con la tua spada, cercando di evitare che le vespe ti pungano. Combatti contro gli insetti come se fossero un unico avversario.

Sciame	Abilità 9	Resistenza 7

Dato che lo sciame è costituito da diverse creature, sarà difficile da colpire efficacemente, così per la durata di questo combattimento dovrai sottrarre 1 alla tua Forza d'Attacco. Se lo sciame vince uno scontro, dovrai sottrarre i soliti 2 punti di Resistenza ed inoltre aggiungere 1 punto di Veleno. Se vinci, vai al **302**.

223

"E così sei riuscito a recuperare l'Occhio del Serpente dalla tomba" osserva la sacerdotessa con voce vellutata. "In questo caso, sei costretto ad obbedirmi. Inginocchiati!" Scopri con orrore che sei incapace di resisterle: il malefico artefatto che porti attorno al collo ti rende succube della volontà dei servitori del Demone Principe. Resti immobile mentre l'energia vitale viene estratta dal tuo corpo cosicché Akharis possa vivere nuovamente.

224

Questa chiave non ha nulla di speciale, e Cranno ti spiega di non essere mai riuscito a trovare una serratura adatta. Torna al **339**.

225

Il tempo non aspetterà oltre. Resti a guardare lo spirito di Rhehotep svanire davanti ai tuoi occhi. "Possano le divinità benefiche di Djarat accompagnarti, coraggioso avventuriero…" sono le ultime parole che riesci a sentire prima che l'anima tormentata dell'architetto abbandoni finalmente questo mondo. Vai al **154**.

226

Cala il tramonto, ed il tempio ancora non appare alla vista. Qui, ai bordi del Deserto dei Teschi, le notti sono gelate come roventi sono i giorni. Se hai un Uovo di Yokka, vai all'**83**; altrimenti, se desideri accendere un fuoco per riscaldarti e disponi di qualcosa per accenderlo, vai al **170**; se preferisci non farlo per evitare il rischio di attirare l'attenzione di predatori notturni, vai al **31**.

227

Mentre stai rimuovendo le pietre, il tuo lavoro viene interrotto dall'arrivo da una delle guardie vaganti della tomba. Il Cacciatore della Tomba, con le carni senza vita in decomposizione, lunghi capelli sporchi e brandelli di abiti Djaratiani che gli avvolgono le membra, avanza gemendo verso di te. Se non vuoi affrontare la guardia non-morta, puoi smettere di lavorare sull'apertura della galleria e correre lungo il corridoio, seguendolo fin oltre la doppia porta in legno di cedro (vai al **254**); altrimenti, dovrai combattere.

Cacciatore della Tomba Abilità 8 Resistenza 6

Se il Cacciatore della Tomba vince due scontri consecutivi, riesce ad afferrarti il collo con le sue potenti mani ed a strangolarti, causandoti la perdita di un totale di punti di Resistenza equivalente al lancio di un dado! Negli scontri che seguono, dovrai cercare di colpirlo per liberarti dalla stretta, o dovrai subire nuovamente la perdita extra di punti di Resistenza. Se trionfi sulla guardia non-morta, vai al **319**.

228

La porta si apre su un'anticamera decorata con bassorilievi dipinti che raffigurano i Djaratiani in guerra contro diverse nazioni e tribù del deserto. Oltre questa camera, al di là di un'arcata, si trova un'altra stanza, più piccola. Al centro di questa seconda stanza si erge un piccolo piedistallo di alabastro sul quale, alla luce della tua fiamma, vedi una piccola statuetta d'onice raffigurante un gatto. Mentre ti appresti ad appropriarti di questo oggetto prezioso, ti accorgi di

due statue a grandezza naturali che ritraggono uomini armati di lancia, posizionate ciascuna su ognuno dei lati dell'arcata. Vuoi entrare nella stanza più piccola per prendere il gatto (vai al **251**), o lasci questa stanza e ritorni nel passaggio (vai al **296**)?

229

Quando ti incammini nel passaggio oltre l'arcata, avverti immediatamente che la temperatura sta scendendo bruscamente, e non riesci a non notare che la tua luce non sembra in grado di rischiarare l'oscurità efficacemente come dovrebbe. Senza alcun preavviso un gigantesco artiglio ti penetra nella schiena, lacerandoti la carne fino all'osso. Urlando di dolore, resti a guardare terrorizzato mentre una gigantesca sfera di fuoco percorre il corridoio veloce come il fulmine e ti avvolge. Dal centro delle fiamme, un orrendo cadavere ti colpisce tra le costole con la sua lancia, mentre tutt'intorno volti crudeli sogghignano divertiti dalla tua agonia. Com'è possibile che tutto questo stia davvero accadendo? *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai al **70**; se fallisci, vai al **32**.

230

Premi il simbolo dell'avvoltoio, seguito da quello del serpente. In un attimo di snervante attesa ti chiedi se hai compiuto la scelta giusta, ma poi l'apertura nel muro si spalanca. Attraversando la porta segreta, ti trovi in un breve corridoio che termina dopo appena una decina di metri davanti ad un bizzarro portale scolpito in modo da ricordare la bocca spalancata di un serpente. Non vedi alcuna traccia dell'accolito, ed il portale è l'unica via per proseguire. Decidi di entrare (vai al **347**), o di

tornare sui tuoi passi verso la galleria dalla quale sei venuto, la quale prosegue svoltando a destra verso una scalinata che conduce nelle profondità della tomba (vai al **216**)?

231

Mentre esamini i corpi degli uomini-serpente, ti chiedi cosa stessero facendo nella tomba. Le Lucertole Giganti che hai visto all'entrata devono essere state le loro cavalcature. E' probabile che i Caarth fossero interessati a ciò che sta per accadere a causa della vicinanza alle loro terre ed al coinvolgimento del Demone Principe Sith, del quale essi sono adoratori. Questi due potrebbero essere solo esploratori di un gruppo più numeroso, e non portano addosso nulla di utile, né provviste né tesori.
Lasciandoti alle spalle i Caarth esanimi, ti dirigi tra le colonne verso il lato opposto della stanza, ed esci imboccando un'arcata, che ne è l'unica uscita. Entri in un altro breve passaggio che termina con un incrocio a T. Entrambe le direzioni sembrerebbero esattamente uguali, per quanto riesci a vedere alla tua luce. Decidi quindi di imboccare la galleria a sinistra (vai al **396**), o quella a destra (vai al **75**)?

232

Gli oggetti contenuti nell'alcova sono una sfera di cristallo appoggiata ad un piedistallo dorato, una ciotola di alabastro contenente alcune polveri dai colori accesi, ed una fiaschetta a forma di vipera piena di uno strano liquido nero. Cosa cercherai di usare per provare a fuggire?

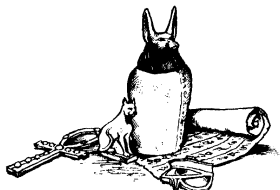
La sfera di cristallo? Vai al **58**.
Le polveri colorate? Vai al **126**.
Il veleno della vipera? Vai al **297**.

233

Procedi con attenzione nel tunnel avvolto nell'impenetrabile oscurità. Avanzando lentamente, scopri di essere sulla cima di una scalinata e cominci a scendere i gradini. Assolutamente incapace di vedere dove vai, non ti accorgi degli scalini mancanti e, perdendo l'equilibrio, precipiti giù per la lunghissima, ripida scalinata. Steso davanti ai gradini, stordito, riesci a malapena a sentire un rumore di passi ed un minaccioso sibilo, prima che una lama avvelenata ti trafigga il cuore. Muori atrocemente nell'oscurità. La tua avventura è finita.

234

Cammini sotto una parte del soffitto ricoperta di uno spesso fango verdastro, e proprio in quel mentre alcune gocce di liquido ti cadono addosso. Sfortunatamente, questo limo puzzolente è assai corrosivo (perdi 2 punti di Resistenza). Dove ti dirigerai ora?

A sinistra, poi nuovamente a sinistra? Vai al **182**.
A sinistra, poi avanti dritto? Vai al **195**.
Semplicemente avanti dritto? Vai al **369**.

235

Procedendo accovacciato sulla cima della collina, non incontri alcun ostile abitatore dei dintorni e, una volta superata la gola, segui un sentiero roccioso che ti riconduce verso il basso per poi ricongiungersi a quello che era il tuo sentiero originario. Vai al **90**.

236

Mentre sei impegnato nel combattimento, le altre Mummie ti circondano e ti afferrano con le mani decomposte. Incapace di muoverti, sei totalmente indifeso quando l'Alta Sacerdotessa lancia il suo incantesimo, privandoti della tua forza vitale per resuscitare Akharis. La tua avventura termina qui.

237

Buttando a terra la sua maschera, l'uomo scende di corsa gli scalini della piattaforma e cade in ginocchio accanto al corpo senza vita della bestia, mentre grosse lacrime scendono sul suo volto. Si volta quindi verso di te e, tra i singhiozzi, riesce a farfugliare: "Mi dispiace tanto. Ora ti prego, abbi pietà di me. Non sono in grado di fare alcun male a nessuno: desideravo unicamente essere lasciato in pace." Vedendo l'uomo in quello stato, sei assalito dal rimorso e lasci immediatamente il teatro in rovina, prima di causare altro dolore al povero Cranno. Vai all'**8**.

238

Giri i tacchi ed inizi a correre nelle labirintiche profondità di questo sterminato cimitero. Voltando un angolo ti ritrovi davanti ad un altro gruppo di Mummie, mentre un terzo gruppo appare da un sentiero laterale. Cir-

condato, fai del tuo meglio per disperdere la brulicante moltitudine di mostri, ma sono in troppi. Anche usando il fuoco non riesci a ridurre sensibilmente i loro ranghi, ed infine devi arrenderti alla loro soverchiante superiorità numerica. La tua avventura termina qui.

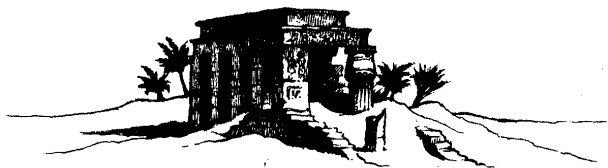
239

Dopo aver percorso alcuni metri lungo la galleria raggiungi un incrocio: un altro basso corridoio si apre infatti sulla tua sinistra. Vuoi seguire questo nuovo sentiero (vai al **305**), o preferisci continuare sulla galleria in cui ti trovi (vai al **254**)?

240

Mentre accendi la tua torcia, le vespe possono pungerti indisturbate (perdi 2 punti di Resistenza ed aggiungi 1 punto di Veleno). Tuttavia, agitando la torcia, riuscirai a danneggiare lo sciame più efficacemente.

Sciame	Abilità 9	Resistenza 7

Visto che stai usando un'arma alla quale non sei abituato, dovrai sottrarre 1 alla tua Forza d'Attacco durante questo combattimento. Se vinci uno scontro, puoi sottrarre 3 punti alla Resistenza dell'avversario, invece dei soliti 2. Se lo sciame vince un incontro, oltre a sottrarre i soliti 2 punti di Resistenza, dovrai aggiungere 1 punto di Veleno. Se trionfi sullo sciame, vai al **302**.

241

Se hai con te un Talismano del Sole, moltiplica per otto il numero dei raggi di luce riprodotti sul monile e recati al paragrafo corrispondente al risultato. Nessun altro oggetto in tuo possesso ti può aiutare contro questi non-morti, così puoi decidere se attaccarle con il fuoco (vai al **18**), o con la tua spada (vai al **51**).

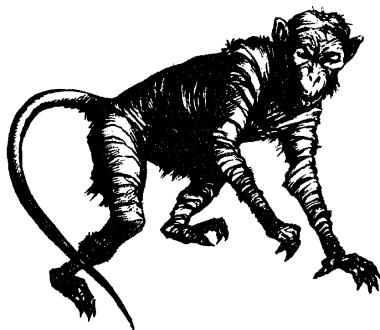
242

Dopo aver lasciato Rimon, tu e Jerran Farr vi incamminate in direzione delle scoscese Vette di Uron, prima di svoltare verso nord. Durante il viaggio, Jerran ti mostra una rozza mappa della zona che circonda il confine meridionale del Deserto dei Teschi, e ti indica lo schizzo di un'oasi accanto ad un tempio. "Sono riuscito a capire la posizione del tempio dalle parole dell'esploratore prima che questo morisse, ma non quella della tomba," ti spiega Jerran, "me se riusciremo a raggiungere il tempio dovremmo trovare l'iscrizione che rivela l'esatta collocazione del sepolcro. Ho anche sentito alcune voci che parlano di uno Sciamano che vive nelle colline rocciose verso est, in un luogo chiamato Roccia dello Spirito. Se riusciremo a trovarlo, potrebbe esserci d'aiuto nella nostra missione. Tuttavia, dovremo decidere quale strada prendere quando sarà il momento."

Dopo due giorni di cammino (durante i quali dovrai consumare 2 pasti o perdere 2 punti di Resistenza per ogni pasto saltato), raggiungete il sito archeologico di Jerran. Qui egli ha nascosto una tenda ed un paio di stuoie, così quando cala il sole vi preparate a passare la notte ben protetti dalle intemperie. Vieni svegliato diverse ore più tardi da un minaccioso rumore metallico, proveniente da qualche parte nelle vicinanze della ten-

da. Riesci a sentire un altro suono inaspettato, seguito dall'urlo di dolore di Jerran. In un attimo esci dalla tenda. Alla luce della luna riesci a vedere l'archeologo dibattersi nella stretta della gigantesca chela di un orrore lungo più di tre metri ricoperto di una scintillante corazza nera. Il pungiglione dello Scorpione Gigante, grosso quanto la testa di un uomo, appare da sopra il suo dorso. Sotto il tuo sguardo impietrito, il pungiglione mortale del mostruoso aracnide scatta in avanti e colpisce Jerran al petto: la lotta disperata dell'uomo si interrompe all'istante. Corri in direzione dello scorpione e colpisci con forza la sua chela. Mollando la stretta sul corpo di Jerran, la ripugnante creatura si gira per affrontarti.

Scorpione Gigante Abilità 8 Resistenza 10

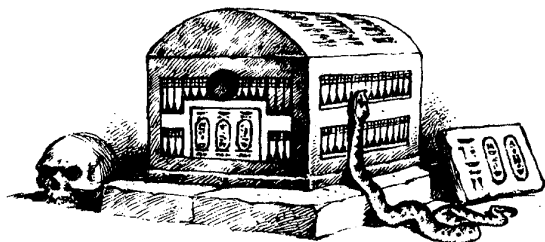
Ogni chela può attaccare in maniera indipendente, così dovrai risolvere questo combattimento come se stessi affrontando due avversari, ciascuno con un'Abilità pari a 8. Se durante uno scontro la Forza d'Attacco dello scorpione è pari a 20, devi andare immediatamente al **137**; se vinci, vai al **345**.

243

La gara si decide all'ultima mossa, ma il tuo pedone batte di un soffio quello di Nemset. Sei riuscito a vincere! "Mi congratulo con te, avventuriero" dichiara Nemset, sorridendo. "Meriti un premio per la tua abilità." Lo spettro ti indica una cassa dorata all'interno della tomba. Aprendola, trovi una catena d'oro dalla quale pende un amuleto raffigurante il sole, dal quale si dipartono ventiquattro stilizzati raggi di luce. Nella cassa c'è anche una piccola bottiglia decorativa di vetro piena d'acqua, marchiata con il simbolo Djaratiano della vita. "Prendi il Talismano del Sole e le Acque della Vita," dice la principessa, "e che possano aiutarti a sconfiggere il male!" Se in qualunque momento dovessi decidere di bere le Acque della Vita (e potrai farlo quando vuoi, eccetto mentre sei impegnato in combattimento), prendi nota del paragrafo che starai leggendo in quel momento e vai al **355**; per il momento, segna i tuoi ritrovamenti sul Foglio d'Avventura e vai al **322**.

244

Il resto della notte trascorre senza incidenti, e la mattina seguente ti appresti ad esaminare il corpo della Scimmia-Orso. La creatura giace ancora nel punto in cui l'hai abbattuta, e tu riesci facilmente a ripercorrere le sue tracce tra le rocce. La sua tana non dev'essere molto distante, e ti chiedi quali tesori potrebbero trovarsi nascosti al suo interno. Se vuoi seguire le tracce della Scimmia-Orso sperando di trovare la sua tana, vai al **117**; se preferisci continuare il tuo viaggio, vai al **337**.

245

Srotolando il papiro, cerchi tra le colonne di geroglifici un incantesimo che possa aiutarti; approfittando della tua distrazione, Akharis ti afferra e ti scaglia al suolo (perdi 4 punti di Resistenza). Lasciando perdere il papiro, ti prepari a combattere: vai al **215**.

246

Ti sposti di lato con agilità, e la sfera di terra ti passa accanto senza recarti alcun danno. Furioso, l'insetto scatta in avanti per attaccarti.

Scarabeo Gigante	Abilità 7	Resistenza 8

Se trionfi su questo coleottero troppo cresciuto, vai al **351**.

247

Stai procedendo lungo la galleria, quando rimani sorpreso nel sentire in lontananza il rumore di acqua corrente. Mentre avanzi il suono si fa sempre più forte, fino a quando raggiungi il bordo di un precipizio. Illuminando con la tua luce l'oscurità vedi che il crepaccio è largo diversi metri, e che la galleria che stai seguendo continua dall'altra parte: sebbene tu riesca a rischiarare

le pareti frastagliate del precipizio, non riesci a vedere lo specchio dell'acqua che senti scorrere parecchi metri sotto. A questo punto puoi solo tentare di attraversare in qualche modo il precipizio, o rischiare e tuffarti nel fiume sotterraneo.

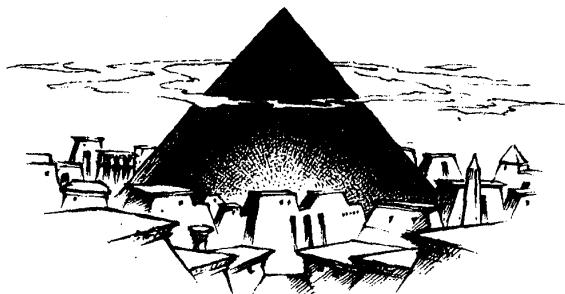
Tenterai di superare il crepaccio con un salto? Vai al **292**.
Userai Corda e Grappino, se li possiedi, per lanciarti dall'altra parte appeso al soffitto? Vai al **271**.
Salti nel fiume? Vai al **386**.

248

Con un urlo carichi il mostruoso Ciclope e, prima che questo riesca a reagire, affondi la tua lama nel suo polpaccio. Mugolando di dolore e rabbia, il mostro abbandona Fernandez e scatena tutta la sua furia su di te.

Ciclope Abilità 10 Resistenza 10

Se vinci, vai al **52**.

249

La galleria termina in una stanza allagata. Incatenato al muro c'è uno scheletro umano dal cui collo pende un Ciondolo di Ossidiana, che puoi prendere se lo desideri. Lasciando la stanza, torni all'incrocio. Prenderai la prima galleria sulla destra (vai al **195**), la seconda sulla destra (vai al **272**), la terza sulla destra (vai al **182**), la prima sulla sinistra (vai al **69**), la seconda sulla sinistra (vai al **301**), o continuerai avanti dritto (vai al **142**)?

250

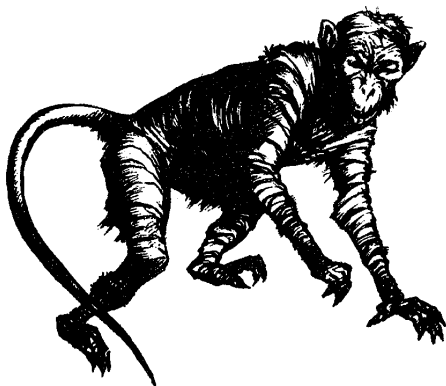
Procedi a fatica nella calura del giorno, e ti inoltri sempre più nelle brulle colline. Le uniche piante che crescono in questa regione desertica sono rachitici arbusti e polpose, verdi piante grasse ricoperte di spine. Una di queste piante cresce accanto al sentiero che stai seguendo. Sai che alcune di queste piante hanno notevoli valori nutritivi, ma non sei sicuro che questa sia commestibile. Vuoi tagliare un pezzetto di pianta per assaggiarla (vai al **110**), o prosegui lungo la tua strada (vai all'**11**)?

251

Attraversi l'arcata passando indisturbato tra le statue, e sollevi la statuetta d'onice dal piedistallo senza azionare alcun congegno mortale. E' solo quando ti appresti ad oltrepassare nuovamente l'arcata che la natura della trappola nascosta ti appare chiara. Scricchiolando, le due statue lasciano i loro secolari posti di sentinella e si dirigono verso il profanatore di tombe che sta cercando di rubare il tesoro che stanno sorvegliando. A causa della scarsa larghezza dell'arcata, puoi affrontare le statue una alla volta.

Prima Statua	Abilità 8	Resistenza 8
Seconda Statua	Abilità 8	Resistenza 9

Se riesci a vincere, la seconda statua si sbriciola nel momento in cui le infliggi il colpo finale. Dopo aver messo il Gatto d'Onice nello zaino, lasci la stanza e continui lungo il passaggio, alla ricerca di altri tesori. Vai al **296**.

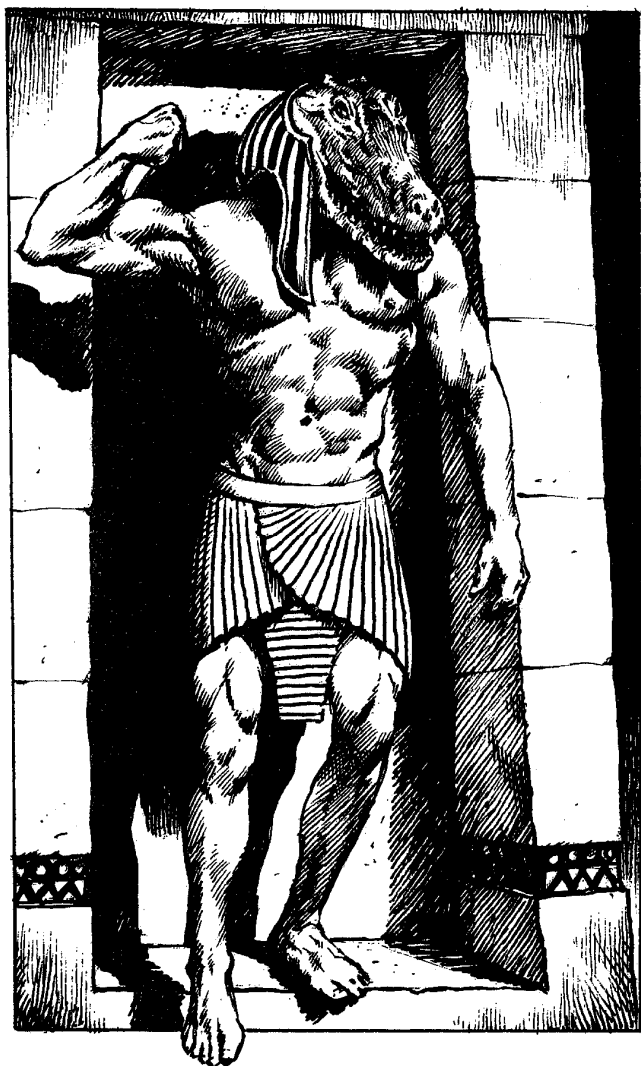
252

Sul fondo del sarcofago, tra alcuni frammenti di bende macchiate, trovi un Amuleto dalla forma di un Occhio stilizzato (puoi prenderlo, se lo desideri). Dunque, dove potrebbe essere il corpo di Akharis? Il Culto del Cobra deve averlo rimosso dal sepolcro e trasportato da qualche altra parte. Dopo aver sfidato le oscure profondità della tomba ti senti profondamente scoraggiato, e temi che il tuo pericoloso viaggio non sia stato altro che una perdita di tempo! Ti riprendi dal tuo stato di autocommiserazione sentendo un rumore sopra di te: guardando in alto, vedi con orrore che la camera di sepoltura si sta riempiendo della sabbia che cade da alcuni buchi nel soffitto. La porta si chiude di schianto, e non c'è modo di aprirla dall'interno! L'ultima trappola della tomba è scattata e, se non riuscirai a trovare presto una via d'uscita, verrai sepolto vivo. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai al **109**; se fallisci, vai al **42**.

253

“Ritirata! Ritirata!” strilla il vecchio, riconoscendo la tua superiore abilità di spadaccino e rinunciando al suo attacco. Stringendo le redini del suo ronzino, Fernandez si lancia nuovamente al galoppo tra le colline, verso nord-est, seguito da Gordo e dal suo mulo. Sconcertato dalle immotivate azioni del vecchio cavaliere, resti a guardare le due figure sparire all’orizzonte prima di riprendere il tuo cammino. Vai al **24**.

254

Seguendo il passaggio raggiungi ben presto una piccola stanza quadrata, con una porta che si apre su ciascuna delle sue quattro mura. Mentre ti trovi nel centro della stanza, pensando a quale direzione prendere, senti un intenso rombo: quattro grosse lastre di pietra discendono dal soffitto, bloccandoti tutte le uscite! Ti precipiti addosso ad una porta e la prendi furiosamente a pugni. Come se non bastasse, inizi a sentire sopra la tua testa il profondo suono della pietra che gratta sulla pietra ed il soffitto della stanza inizia a scendere, mentre dai buchi che lo percorrono fuoriescono lunghi spuntoni metallici. Non sei stato abbastanza rapido nell’uscire da questa stanza, ed ora sei condannato a morire tra le Fauci di Sithera! Cosa farai per evitare un destino così crudele?

Tenterai di abbattere una delle porte? Vai al **188**.
Proverai a colpire il soffitto
che sta scendendo? Vai al **66**.
Cercherai qualche dispositivo
che blocchi la trappola? Vai al **362**.

255

Nel momento in cui tocchi la statuetta avviene una magica metamorfosi, e l'immagine dorata inizia a crescere fino a raggiungere l'altezza di due metri e mezzo. Il grosso mostro dalla testa di coccodrillo guarda in basso, verso di te, quindi alza un enorme pugno dorato pronto a schiantarti al suolo. Hai con te un pezzo d'oro, o qualsiasi altro oggetto fatto di questo materiale? Se sì, vai al **78**; se non hai alcun oggetto d'oro, vai al **275**.

256

Guardando nel cannocchiale, ti meravigli di quanto sembrino vicine cose in realtà molto distanti. Verso est, un unico, alto pinnacolo roccioso si erge verso il cielo, tra le colline. Un enorme macigno sembra trovarsi in equilibrio su di esso, e riesci a vedere scintillanti segni sulla sua superficie. Si tratta sicuramente della Roccia dello Spirito! Voltandoti verso nord, il tuo sguardo è attratto dal riflesso del sole in uno specchio d'acqua. Attorno all'oasi c'è un gruppo di palme ed accanto, ridotto ormai in rovine cadenti, si trova il tempio che stai cercando. Vai al **235**.

257

Per raggiungere il sarcofago, dovrai oltrepassare lo stesso Akharis. La crudele Mummia tenta di colpirti con i suoi artigli bendati. (Ricordati di sottrarre dai suoi punteggi gli eventuali danni che sei riuscito a causargli.)

Akharis	Abilità 13	Resistenza 25

Dopo aver combattuto quattro scontri, riesci ad oltrepassare il terribile non-morto ed a salire sul palco, rag-

giungendo il sarcofago. Ma come farai a distruggerlo? Se hai della Polvere del Fuoco da usare per questo scopo, vai al **373**; altrimenti, decidi di provare a spingere l'enorme bara di pietra giù dal palco, sperando che la caduta ne causi la rottura. Lancia quattro dadi. Se il totale è superiore al tuo punteggio di Resistenza, non sei sufficientemente forte per compiere una simile titanica impresa (vai al **97**); se è inferiore o uguale, riesci a far cadere dal palco il sarcofago, che colpisce il suolo con effetti devastanti (vai al **373**).

258

Emanando un pestilenziale odore di putrefazione, il Decaduto non-morto avanza verso di te, incurante della tua arma.

Decaduto	Abilità 7	Resistenza 5

Inconsapevolmente, durante il combattimento vieni infettato dalle venefiche tossine, quasi invisibili, rilasciate dal corpo del Decaduto (per questo motivo, se vinci, devi aggiungere 4 punti di Veleno). Se ti liberi del tuo avversario, vai al **148**.

259

"Gambe!" urli a Jerran, ed iniziate a correre verso l'accolito solitario alle vostre spalle. Dopo averlo gettato a terra, notate che la strada davanti a voi è sgombra fino al mercato. Una volta raggiunta la folla che vi si assiepa, dovreste essere in grado di seminare facilmente i vostri inseguitori. Improvvisamente sentite un suono sibilante, e due stellette da lancio partono dalle mani degli accoliti e colpiscono te e Jerran alla schiena (sottrai 2 punti di Resistenza). Cadete al suolo, ed in un at-

timo gli accoliti vi sono addosso. Vai al **68**.

260

Quando ti incammini in direzione dell'arcata di sinistra, le ossa delle guardie si alzano scricchiolando e camminano con passo irregolare verso di te. Raggiungeranno l'arcata ben prima di te così, se intendi evitare di scontrarti con loro, puoi ancora cambiare direzione ed imboccare l'altra arcata (in questo caso, vai al **229**); se però sei intenzionato a proseguire in questa direzione, dovrai combattere.

Prima Guardia Scheletrica	Abilità 8	Resistenza 6
Seconda Guardia Scheletrica	Abilità 7	Resistenza 6

Se vinci, vai al **371**.

261

"In effetti, tu non sei un Demone" dichiara Don Huan, con un'aria leggermente confusa. "Probabilmente, quindi, non ti ha mandato quella canaglia di Zanmethees." Confermi a Fernandez che non è andata così e, finalmente convinto, il vecchio cavaliere si scusa ripetutamente per il suo comportamento. Per farsi perdonare ti offre un borsello contenente 6 pezzi d'oro. Se accetti questo dono, aggiungi la somma sul Foglio d'Avventura. Ora che il Ciclope è morto, Gordo, il pusillanime scudiero di Fernandez, esce dal suo nascondiglio per curare le ferite del suo signore. Non hai più tempo da perdere qui, quindi torni sul tuo cammino originario, in direzione del tempio. Vai al **226**.

262

La Sfinge parla ancora una volta, ma ancora una volta tu non sai cosa risponderle. Dopo un secondo di assordante silenzio l'immensa creatura ruggisce, lanciandosi su di te attraverso la stanza. Confuso, sfoderi la spada per difenderti. Sfortunatamente la tua arma terrestre non è in grado di ferire questo servitore degli dei di Djarat, così vieni ben presto dilaniato dai suoi potenti artigli. La tua avventura termina qui.

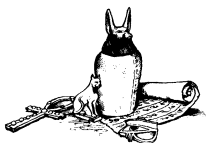
263

La pietra fischia oltre la tua testa, mancandoti solo di una manciata di centimetri. Imperturbabili, gli uomini-formica mutanti si preparano ad attaccarti. Estrarrai la spada per difenderti (vai al **218**), o cercherai di usare qualcos'altro contro gli Xoroa (vai al **139**)?

264

La galleria, consumata dai millenni, è troppo fragile per resistere all'esplosione. Il soffitto crolla su di te, travolgendoti e ponendo fine alla tua vita.

265

La piccola bottiglia sferica è piena di quello che sembra essere un vorticoso fumo nero, che la rende del medesimo colore. Il tappo è stato sigillato con la ceralacca. Se mai deciderai di rompere il sigillo ed aprire la bottiglia, dovrai andare al **398** (segna questo numero sul Foglio d'Avventura). Ora torna al **339**.

266

Sotto lo sguardo spietato della sacerdotessa ti indebolisci sempre di più. Perdi 6 punti di Resistenza e 2 di Abilità. Tuttavia riesci in qualche modo a mantenere il controllo del tuo corpo, e barcolli verso il palco per attaccare la sacerdotessa. Vedendo che ti stai avvicinando a lei, la donna interrompe la sua concentrazione liberandoti dal terribile incantesimo che ti stava prosciugando le forze. Vai al **350**.

267

La palla di fuoco manca la tua testa di pochi centimetri, schiantandosi contro una colonna. Prima che i tuoi assalitori rettili tentino qualche altra diavoleria, ti lanci su di loro con la spada sguainata. Vai al **50**.

268

Riesci a fermare la tua caduta a pochi passi da una grossa ragnatela, formata da un intrico di scintillanti e scivolosi fili d'argento, nel centro di un'ampia caverna. Ti rialzi velocemente in piedi giusto in tempo per vedere il costruttore della ragnatela scendere dal soffitto della caverna: davanti a te c'è un gigantesco ragno nero-grigiastro, largo quasi cinque metri. Invece che dal capo di un aracnide, come ti saresti aspettato, il suo corpo peloso è sormontato da una testa demoniaca raffigurante una malevola caricatura di un volto umano, che indossa un tipico copricapo di Djarat. Mentre la diabolica creatura ti si avvicina minacciosamente, la tua mente capisce che ti trovi senza dubbio di fronte ad un Ragno della Morte.

Ragno della Morte   Abilità 12   Resistenza 9

Il Ragno della Morte cercherà di colpirti usando i suoi morsi velenosi. Se vince uno scontro, oltre a perdere i consueti 2 punti di Resistenza devi lanciare due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di Veleno, devi andare al **59**; se è superiore, aggiungi 1 punto di Veleno e continua a combattere. Se riesci a sconfiggere questo terrificante avversario, vai al **120**.

269

Ci sono due modi con i quali potresti usare il fuoco contro le Mummie: il primo prevede l'utilizzo di una torcia (se ne hai una) come arma in combattimento. Se scegli questa soluzione, vai al **325** e combatti normalmente: quando vinci uno scontro, la tua arma causerà all'avversario la perdita di 4 punti di Resistenza (invece dei soliti 2); tuttavia, visto che stai usando un'arma che

non ti è congegnale, dovrai sottrarre 1 punto alla tua Forza d'Attacco per tutta la durata del combattimento. Il secondo metodo è quello di lanciare su ciascun cadavere un oggetto infiammabile, come una lampada, un Uovo di Yokka od una fiaschetta d'olio. Devi lanciare un dado ed aggiungere 2 al risultato: il totale corrisponde al numero di Mummie che devi eliminare. Per ogni Mummia sulla quale usi un oggetto infiammabile, devi *mettere alla prova l'abilità*: se hai successo, il mostro viene avvolto dalle fiamme e ridotto in cenere. Se riesci a distruggere tutti i tuoi avversari in questo modo, sei finalmente i grado di superarli e puoi fuggire in direzione dei santuari (vai al **295**), o verso il Tempio di Sithera (vai al **395**); se non riesci a liberarti di tutte le Mummie usando il fuoco, o se finisci gli oggetti infiammabili, vai al **325** (ed ignora l'istruzione che ti verrà data di lanciare il dado).

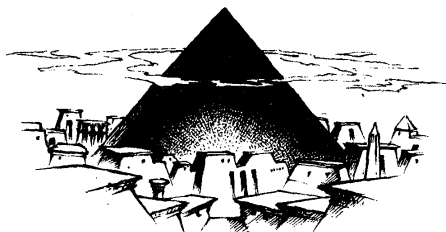
270

Estrai dallo zaino la statuetta di pietra arenaria e la mostri allo Sciamano. Ti spiega che la divinità rappresentata è Assamarra, il Dio delle Sabbie, oggi quasi del tutto dimenticato. Torna al **194**.

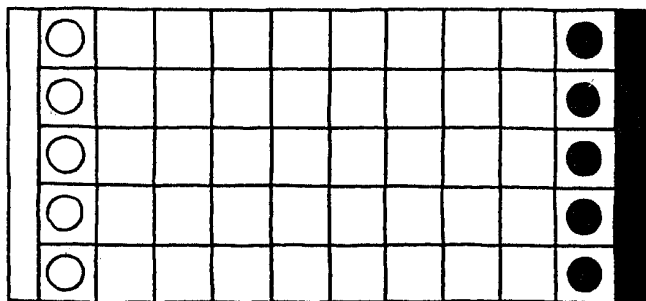
271

Dopo alcuni tentativi a vuoto, riesci ad assicurare il grappino ad una sporgenza rocciosa proprio sopra l'imbocco della galleria dall'altra parte del crepaccio. Tenendo stretta la corda con quanta forza hai in corpo, ti lanci per attraversare il precipizio. Vai al **169**.

272

Improvvisamente noti che l'acqua attorno a te si sta muovendo: stai per essere attaccato da numerosi e famelici Pesci Azzannatori. Lancia un dado, aggiungi 6 al risultato e dividi il totale per 2 (arrotondando per eccesso) per scoprire quante di queste creature dovrai affrontare. Ogni Pesce Azzannatore ha Abilità 6 e Resistenza 2, ed il suo morso ti causa la perdita di 3 punti di Resistenza (invece dei soliti 2) se ottieni 4, 5 o 6 lanciando un dado. Se sopravvivi al combattimento, puoi continuare il tuo cammino. In questo caso lancia un dado: se ottieni 1, 2 o 3 vai al **287**; se ottieni 4, 5 o 6 vai al **69**.

273

Disperatamente cerchi di allontanarti a grandi falcate tra le rocce. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, riesci a fuggire: in questo caso vai al **250**; se sei sfortunato, vai al **106**.

La superficie del tavolo da gioco è suddivisa in cinquanta quadretti, e su entrambi i lati è schierata una fila di pedoni: da una parte i neri, dall'altra i bianchi. La disposizione nel suo complesso si può raffigurare come segue:

Nemset ti spiega che lo scopo del gioco consiste nel raggiungere l'altro capo del tabellone con uno dei tuoi pedoni: il primo giocatore a riuscirci vince la partita. In ogni turno i giocatori possono muovere uno dei loro pezzi di una o due caselle in avanti, ma in nessun altra direzione. Tuttavia, se durante un turno il cammino di uno dei pedoni viene interrotto da un pedone avversario posizionato nella casella direttamente davanti, il giocatore può muovere il proprio pedone in una casella laterale libera (ma mai indietro, solo lateralmente): questa è l'unica occasione in cui si può muovere di lato. Una buona tattica è cercare di intrappolare i pezzi del tuo avversario per impedirgli di muovere. Nemset sceglie i pedoni bianchi, e ti indicherà le sue mosse sul tabellone, mentre tu giocherai con i pedoni neri. La prima mossa è dei bianchi. *Metti alla prova l'abilità*, ag-

giungendo 2 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **53**; se fallisci, vai al **129**.

275

Non sei in grado di ferire la Sentinella del Tempio, ed il guardiano dalla testa di coccodrillo colpisce il tuo corpo con i suoi possenti pugni, scagliandoti attraverso la stanza (perdi 5 punti di Resistenza). *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, riesci ad aprire la porta e a fuggire dal santuario (la Sentinella non ti seguirà una volta che ti sarai allontanato dalla sua stanza): vai al **284**; se sei sfortunato, il gigante metallico ti impedisce di uscire dal suo santuario, ed esegue la pena alla quale sono condannati tutti i ladri. Privo di difese contro i suoi attacchi, sei giunto al termine della tua avventura.

276

Scendi nella vallata e scivoli silenziosamente verso l'entrata della tomba, cercando di non attirare l'attenzione delle lucertole. *Metti alla prova l'abilità*, aggiungendo 2 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **348**; se fallisci, vai al **306**.

277

Ridiscendi la china fino a trovarti nell'arena sabbiosa prospiciente alla piattaforma. La facciata del basso edificio è decorata da busti umani, che forse rappresentano degli dei, collocati in alcove.
"Chi osa invadere il Teatro degli Dei?"
La potente voce fa mancare al tuo cuore un battito per la sorpresa. Le parole riecheggiano tra le file di sedili vuoti, ma la voce sembra provenire da un'oscura arcata sulla facciata dell'edificio. Cosa farai ora?

Risponderai alla voce, scusandoti dell'intrusione? Vai al **366**.
Risponderai, chiedendo che chi ha parlato ti si mostri? Vai al **98**.
Non dici nulla e ti avvicini all'arcata? Vai al **321**.
Lasci immediatamente il Teatro degli Dei e prosegui nella tua missione? Vai all'**8**.

278

Ora intendi dirigerti verso il Tempio proibito di Sithera (vai al **395**), o desideri esplorare le tombe dei Djaratiani, se non l'hai già fatto prima (vai al **149**)?

279

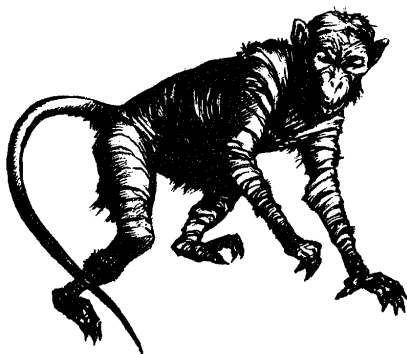
Durante la scalata il tuo piede manca l'appoggio e scivoli. Istintivamente allunghi la mano per cercare un appiglio, ma la roccia che afferri si stacca dalla parete del pinnacolo. Non c'è più niente che tu possa fare per evitare la caduta. Se hai fallito la prima prova di abilità, vai al **17**; se hai fallito la seconda prova, vai al **93**; se hai fallito la terza, vai al **207**.

280

Le pareti di nuda roccia che delimitano il letto del fiume sono ricoperte di un lichene fosforescente, così sei in grado di monitorare i tuoi progressi grazie al suo fioco bagliore mentre vieni trascinato dalla corrente. Ti accorgi improvvisamente di qualcosa che si dirige verso di te nelle acque che ti sono davanti, ed in quel momento i Pesci Azzannatori ti attaccano. Sebbene sia poco più grande della mano di un uomo, il Pesce Azzannatore è un feroce carnivoro dalle mascelle potenti e dai denti affilati. Il morso di una di queste creature in combattimento ti causerà la perdita di 3 punti di Resistenza, se lanciando un dado otterrai 4, 5 o 6! Ancora parzialmente immerso nel fiume impetuoso, riesci ad affrontare queste creature una alla volta, ma dovrai ridurre la tua Forza d'Attacco di 1.

Primo Pesce Azzannatore	Abilità 6	Resistenza 2
Secondo Pesce Azzannatore	Abilità 6	Resistenza 2
Terzo Pesce Azzannatore	Abilità 6	Resistenza 3

Se riesci ad uccidere tutti i pesci, vai al **4**.

281

Ti trovi al limite più basso di un lungo passaggio a volta che sale ripido davanti a te. I muri della Grande Galleria sono scolpiti con bassorilievi che raffigurano un potente sovrano mentre incontra gli dei dell'aldilà. Raggiunta la cima del passaggio entri in una sala dall'alto soffitto: sul lato opposto della sala si apre una grande porta di pietra ornata, chiusa da una magnifica serratura d'oro, circondata da due gigantesche statue di un sovrano di Djarat. Le espressioni delle statue sono state realizzate con tecnica mirabile, ma i loro occhi freddi ed i ghigni crudeli che distorcono i loro volti ti fanno scendere un brivido lungo la schiena. Questo dev'essere Akharis, e persino le sue immagini scolpite ti riempiono di timore: è come se il malvagio tiranno sappia che il suo ritorno al potere è imminente, e consideri inutile il tuo tentativo di fermarlo.
In quel momento noti il bagliore di due occhi rossi nell'oscurità di un angolo dell'anticamera. Con un ruggito, una gigantesca bestia dall'ispida pelliccia nera salta fuori dall'ombra ed atterra sul pavimento di fronte a te. La mostruosa creatura, somigliante ad un cane, ansima e ti mostra le sue scintillanti zanne. Davanti a te c'è l'incarnazione di una leggenda: il Guardiano dei Morti dei miti di Djarat, minaccioso protettore dei sepolcri e giustiziere di tutti coloro che osano profanare le tombe dei re.

Guardiano dei Morti Abilità 10 Resistenza 10

Se riesci a sconfiggere questo potente avversario, vai al **364**.

282

Dopo aver ripulito la tua spada dal sangue del rettile, ti appresti ad esaminare la caverna. Sul lato opposto riesci a vedere un mucchio di terriccio con una cavità sulla cima, nella quale si trovano due uova del colore della sabbia. Attorno al nido sono sparpagliati diversi frammenti di ossa di cani selvaggi, e persino di uno scheletro umano. Se vuoi rovistare tra questi resti, vai al **65**; altrimenti, non ti resta altro da fare che lasciare la caverna: vai al **226**.

283

Sul pilastro non trovi nulla di interessante, ma proprio mentre stai per scendere avverti una strana sensazione: il tuo corpo si riempie di un dolce tepore, e percepisci una particolare vibrazione accompagnata da un profondo suono melodioso. La situazione è tutto fuorché spiacevole, e ti senti quasi rivitalizzato…ed in effetti lo sei! E' infatti il geometrico potere magico della piramide che consente che i corpi dei morti riescano a conservarsi per così tanto tempo. Tuttavia tu non sei morto, e per questo puoi godere in modo particolare dei benefici effetti della piramide. Lancia un dado (se hai una Piramide di Cristallo, puoi aggiungere 1 al risultato del lancio). Se ottieni 1 o 2, vai al **327**; se ottieni 3 o 4, vai al **392**; se ottieni 5 o più, vai al **341**.

284

La galleria che stai seguendo si apre su una stanza quadrata, decorata con le scene del viaggio del sovrano defunto nel regno dell'aldilà. Sul muro opposto si trova una porta intagliata di legno scuro; verso destra e verso sinistra il corridoio continua, ed il passaggio di sinistra

si interrompe bruscamente davanti ad un'altra porta. Restando ad ascoltare nel silenzio della tomba, senti che dalla porta di fronte a te proviene un debole sussurro, ma non riesci a capire di che cosa possa trattarsi. Dove andrai ora?

Attraverserai la porta di fronte a te? Vai al **177**.
Varcherai la porta nel passaggio a sinistra? Vai al **393**.
Proseguirai lungo la galleria verso destra? Vai al **239**.

285

Il mondo si solidifica nuovamente attorno a te, ma scopri con orrore di trovarti ancora nel tempio che sta crollando. Lopar non ha sufficiente potere per teletrasportarti da una tale distanza! Hai salvato Allansia dalla maledizione di Akharis, ma la tua avventura e la tua vita terminano qui, mentre il tempio collassa, seppellendoti nella Necropoli degli antichi sovrani di Djarat.

286

"Occorreranno in totale duecentoottantasei blocchi di pietra" rispondi. Chiaramente percependo la tua risposta in antico Djaratiano, il fantasma interrompe i suoi borbottii e guarda verso di te. "Ma certo," dichiara lentamente il vecchio, "è giusto! Grazie, straniero. Dimmi,

chi è riuscito a liberarmi dal mio tormento?" Ti presenti al fantasma, e questo ti racconta che il suo nome è Rhehotep, e che non è altri che l'architetto che ha progettato e costruito la tomba di Akharis e le sue molteplici trappole mortali. "Ero corrotto ed ambizioso. Quando la tomba venne completata, io venni sepolto vivo in questa stanza, così non sarei stato in grado di rivelare i suoi segreti a nessuno. Stavo studiando il problema che mi hai aiutato a risolvere quando è successo, e sono stato incapace di riposare in pace da allora. Ora, grazie a te, posso recarmi al Campo dei Giunchi, dove il sole non tramonta mai. Ma prima che ti lasci, dimmi: cosa posso fare per aiutarti?" Racconti velocemente a Rhehotep la tua missione. Puoi fare all'architetto due domande tra quelle che seguono (verrai indirizzato nuovamente a questo paragrafo, dopo ogni scelta). Dopo avere ottenuto due risposte, devi andare subito al **225**. Su cosa interrogherai l'architetto?
Le guardie ed i mostri nella tomba? Vai al **101**.
Le trappole che potrai incontrare? Vai al **27**.
Gli oggetti magici che potrebbero aiutarti? Vai al **133**.
Il Culto del Cobra? Vai al **334**.
Akharis? Vai al **365**.

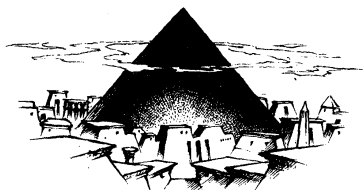
287

Completamente perso nel labirinto, vaghi scoraggiato nelle gallerie allagate. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **100**; se sei sfortunato, vai al **369**.

288

Non succede nulla, così decidi di premere anche gli altri simboli. Scegli prima lo scarabeo (vai al **141**), od il serpente (vai al **104**)?

289

Con una tremenda torsione riesci a staccare le catene dai pilastri. Prima che i due accoliti possano reagire, scagli contro di loro le pesanti catene mandandoli entrambi fuori combattimento! Ne approfitti per recuperare la tua spada e lo zaino. La maggioranza degli accoliti non si è ancora resa conto di quello che sta succedendo. Desideri attaccare gli accoliti (vai al **338**), o preferisci assalire le Mummie per cercare di raggiungere l'Alta Sacerdotessa e fermare il rituale (vai al **160**)?

290

Con i muscoli tesi per lo sforzo, spingi il granitico sarcofago…che cede! Un foro buio si apre sotto la bara, e presto riesci ad aprire uno spazio sufficiente per permetterti di scivolare dentro. Ti ritrovi sulla cima di una rampa di scale che scende nell'oscurità sottostante. Corri lungo gli scalini mentre la sabbia inizia a scendere nella galleria segreta, e termini la tua fuga sulle sponde di un lago sotterraneo, in un'enorme caverna naturale. Sulle pareti crescono muschi fosforescenti, e lunghe stalattiti pendono dal soffitto, diversi metri sopra di te. In lontananza vedi un'ampia muraglia oltre la quale riesci a scorgere appena i tetti di antichi edifici Djaratiani. Sulla riva del lago è ormeggiata una barca sottile ed allungata: si tratta dell'imbarcazione funeraria

di Akharis, e rappresenta l'unico mezzo a tua disposizione per attraversare il Lago Sacro. Mollando gli ormeggi sali a bordo e, brandendo un remo, manovri la barca sulle acque tranquille. Giunto sull'altra riva del lago ti dirigi nei pressi di un maestoso cancello, che si apre nella muraglia sulla cima di alcuni scalini. Il cancello si apre con un cigolio, e tu penetri in una grande sala d'ingresso. Alcune torce fissate sulle pareti si accendono immediatamente al tuo ingresso, cogliendoti di sorpresa. Seduta al centro della stanza si trova una gigantesca creatura, dal corpo di leonessa ma con il volto di una donna. Si tratta della leggendaria Sfinge! Con un ruggito, la Sfinge ti parla nell'antica lingua di Djarat. Se riesci a comprenderla, sai cosa devi fare; se non conosci il suo linguaggio, vai al **262**.

291

Nel linguaggio delle tribù di Pigmei che vivono nelle giungle dell'Arantis meridionale, 'yokka' significa 'sole'. Secondo le loro tradizioni, le Uova di Yokka vengono deposte dai leggendari e rarissimi Uccelli Yokka: questi uccelli discendono dal sole per deporre le loro uova sulla fresca terra, e ciò che scaturisce da queste uova è simile ad una palla di fuoco. Puoi lanciare un

uovo contro un avversario all'inizio di un combattimento e, se hai successo *mettendo alla prova l'abilità*, l'uovo andrà a segno e si romperà liberando l'Uccello Yokka, che ustionerà il tuo avversario causandogli una perdita di punti di Resistenza equivalente al lancio di un dado, prima di volare verso il cielo. Torna al **15**.

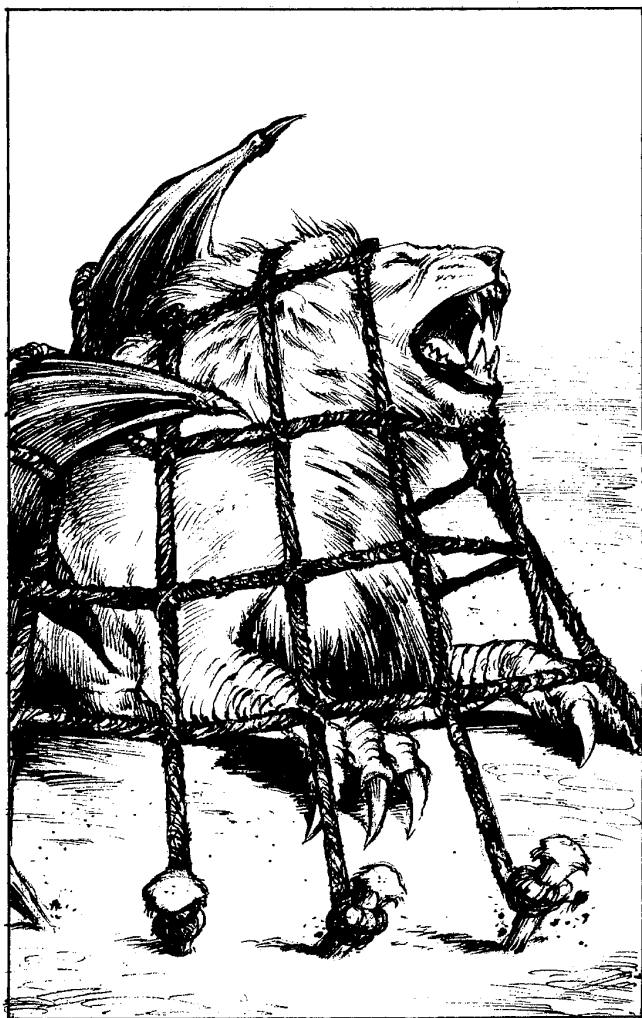
292

Prendi una buona rincorsa in direzione del precipizio e, quando raggiungi il bordo, ti lanci nell'aria. Lancia 2 dadi ed aggiungi 6 al risultato ottenuto. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Resistenza, vai al **169**; se è superiore, vai al **332**.

293

Lasciando la tua spada nel fodero, ti lanci sulla Mummia con l'intenzione di togliere la splendente maschera funebre dal suo volto. Affronta lo scontro seguente nel solito modo, ma riduci la tua Forza d'Attacco di 3 punti. Inoltre, se vinci uno scontro non riesci a ferire Akharis, ma eviti semplicemente i suoi colpi. E' chiaro che se è Akharis a vincere lo scontro, tu perdi i consueti punti di Resistenza.

Akharis Abilità 13

Se durante uno scontro la tua Forza d'Attacco supera quella del tuo avversario di 3 punti o più, vai immediatamente al **203**; puoi rinunciare quando vuoi al tuo proposito, e decidere di provare a distruggere il sarcofago (vai al **257**), o semplicemente di attaccare Akharis con la spada (vai al **97**).

294

Dopo esserti arrampicato sui massi, lanci un'occhiata al di là del bordo della roccia e sei meravigliato da ciò che vedi. A terra, intrappolata in una rete fissata al suolo, si trova un'enorme creatura, grande quasi sei metri; ha il corpo di un gigantesco leone, e poderose zampe artigliate. Mentre si dibatte per liberarsi dalla rete, riesci a vedere che la sua testa è leonina, ma che i suoi denti sono simili a quelli di un drago. La sua criniera è dorata, come la pelliccia che ricopre il suo corpo potente e slanciato, ed un paio di piccole ali di pelle le fuoriescono dalle scapole: è un Leodrago! La bestia intrappolata non ti ha ancora notato, così puoi lasciare questo posto prima che ti veda (vai al **250**), puoi restare nascosto dove sei ed attendere di vedere cosa succede (vai al **37**), oppure puoi scendere tra le rocce ed avvicinarti al Leodrago (vai al **174**).

295

Tutti i santuari sembrano essere stati profanati e depredati, tranne uno. Al centro di questa devastazione una piccola struttura, che si direbbe un sepolcro, è stata risparmiata dai saccheggi. Avvicinandoti all'edificio, avverti una forte sensazione di bontà scorrere su di te come acqua rinfrescante. Cosa potrebbe trovarsi all'interno in grado di generare una tale atmosfera di quiete? Puoi aprire la porta del sepolcro ed entrare (vai al **317**), o lasciare questo luogo immediatamente (vai al **278**).

296

Dopo diversi minuti di cammino, raggiungi il punto in cui un passaggio laterale proveniente da sinistra si riu-

nisce a quello che stai percorrendo. Imboccherai questa nuova galleria (vai al **370**), o continuerai lungo quella in cui ti trovi (vai al **130**)?

297

Inghiotti il liquido, e subito avverti una scarica di energia attraversarti il corpo (recuperi un totale di punti di Resistenza equivalente alla metà del tuo punteggio *iniziale*, arrotondando per eccesso). Il veleno della vipera era in realtà una Pozione della Forza! Con i muscoli tonificati da rinnovata energia, ti prepari a fuggire dal tempio. Vai al **2**.

298

Tra le pareti di roccia torreggianti, che impediscono al sole di penetrare in questo luogo, ti trovi finalmente a respirare aria fresca. Tuttavia, non ti sei inoltrato molto nella gola quando senti il suono di una pietra che colpisce la pietra, seguito da un terribile fragore. Guardando in alto vedi precipitare verso di te dalla parete di roccia un grosso masso, la cui caduta ha originato una pericolosa frana. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **57**; se sei sfortunato, vai al **123**.

299

Finalmente l'hai trovata! Davanti a te, illuminata dalla tua luce, si trova la camera di sepoltura di Akharis e, proprio nel mezzo, si erge il suo sarcofago di pietra sigillato. Eccitato, corri nella stanza a volta: in quel momento, con un profondo rimbombo, un massiccio blocco di granito cade dal soffitto della galleria chiudendo l'unica uscita della stanza. Troppo tardi capisci cosa c'è di sbagliato in questa camera di sepoltura: i suoi muri

sono rozzi e spogli, così come il sarcofago. Disperatamente apri la bara, ma come temevi essa è vuota. Questa camera sepolcrale è falsa: non è che una trappola per attirare gli imprudenti. Non c'è alcuna via di uscita!

300

Il calore è insostenibile e, prima ancora di raggiungere il centro della stanza, perdi conoscenza. La forza delle fiamme si fa sempre più intensa, mentre la tua avventura è ormai giunta alla fine.

301

In queste gallerie apparentemente tutte uguali perdi ben presto l'orientamento. Dove andrai una volta giunto al prossimo incrocio?

A sinistra, poi a destra?	Vai al **383**.
A destra, poi a sinistra?	Vai al **272**.
A destra, poi nuovamente a destra?	Vai al **217**.
A destra, poi avanti dritto?	Vai al **48**.

302

Infine l'incantesimo che tiene unito lo sciame nella forma di vespa viene spezzato dal tuo attacco impetuoso, e gli insetti rimanenti si disperdono. Mentre ti riposi un momento dalla feroce battaglia, non vedi alcun segno dell'accolito; tuttavia, hai la sensazione che lo incontrerai ancora prima che il tuo viaggio giunga al termine. Guardando sulla mappa di Jerran, calcoli la posizione approssimativa della tomba di Akharis e la distanza che dovrai percorrere per raggiungerla. Con rinnovata determinazione, ti avvii in direzione est lasciandoti il tempio alle spalle.

Gradualmente le pianure sabbiose lasciano il posto nuovamente ad aride colline, e proseguire potrà essere assai difficoltoso. Tuttavia, non molto distante verso nord-est, l'imboccatura della vallata chiusa tra le colline si apre sui bordi del Deserto dei Teschi. A giudicare dalla mappa di Jerran, sembra che potrai prendere quella strada per raggiungere la tomba di Akharis e, sebbene occorra più tempo per percorrerlo, questo percorso potrebbe rivelarsi meno impegnativo. Che rotta sceglierai: quella per il deserto (vai al **131**), o quella attraverso le colline (vai al **62**)?

303

Cosa userai contro le Mummie? La tua spada (vai al **325**), o il fuoco (vai al **269**)?

304

Tenta la fortuna. Se sei fortunato, vai al **167**; se sei sfortunato, vai all'**86**.

305

Ovunque posi lo sguardo, i massicci muri di granito della tomba sono coperti di bassorilievi raffiguranti la vita del crudele Akharis. Una fila in particolare mostra diversi schiavi sacrificati davanti ad un'enorme immagine di Sithera, rappresentata come una gigantesca donna con quattro braccia dalla testa di serpente. Assorto nella contemplazione di questi raccapriccianti bassorilievi, quasi non noti l'arcata che si apre alla tua destra. Indirizzando la tua luce al suo interno, riesci a vedere una lunga sala piena di colonne. Vuoi entrare in questa sala per esplorarla (vai al **30**), o continuerai a camminare lungo il passaggio (vai al **377**)?

306

Le grosse bestie si accorgono dei tuoi movimenti e si parano sulla tua strada. Sono creature aggressive, e ti attaccano immediatamente. Dovrai sconfiggere questi grossi rettili per riuscire ad entrare nella tomba, visto che ti stanno bloccando la via per il portale. Combattili uno alla volta.

Prima Lucertola Gigante	Abilità 8	Resistenza 9
Seconda Lucertola Gigante	Abilità 8	Resistenza 9

Se una delle lucertole vince uno scontro, lancia un dado. Se il risultato è 6, la bestia ti colpisce con la sua coda, scagliandoti al suolo, oltre a causarti la perdita di 2 punti di Resistenza. Ti occorrerà uno scontro per rimetterti in piedi, durante il quale il mostro riesce a colpirti un'altra volta indisturbato. Se vinci, vai al **33**.

307

Dopo aver acceso la tua luce sei in grado di vedere a circa dieci metri davanti a te, e continui il tuo cammino. La galleria presto termina sulla cima di una ripida scalinata intagliata nella roccia che conduce giù, verso l'oscurità.
Un'altra galleria, rivestita di sasso, conduce più avanti. Seguendo questo nuovo passaggio, entri ben presto in una lunga stanza dalle numerose colonne. Non riesci a scorgere la parete opposta, ed alla luce tremolante riesci a malapena a vederne il soffitto, alto sopra di te. Illumini anche alcuni intricati bassorilievi Djaratiani, che ricoprono i pilastri ed i muri: ritraggono sacerdoti e servitori che trasportano offerte, e si dirigono tutti verso le profondità della tomba. Resti meravigliato ad ammirare l'abilità degli antichi Djaratiani, i cui risultati hanno resistito per secoli. Improvvisamente la stanza si accende di una luce vermiglia, mentre una palla di fuoco ti passa appena sopra la testa. Con sgomento ti volti per affrontare il tuo assalitore. Accanto ad un pilastro c'è una figura avvolta in voluminosi abiti di lino e mussola. In una delle sue mani squamate tiene una spada ricurva, e vedi che la sua testa, ben lungi dall'essere umana, è quella di un serpente! Terrorizzato, capisci che stai affrontando un Caarth, un discendente del leggendario Popolo Serpente del Deserto dei Teschi! Il Caarth alza la mano vuota, ed un'altra palla di fuoco si forma sul suo palmo, mentre un secondo uomo-serpente, armato con una pericolosa lama seghettata, esce da dietro un pilastro a pochi metri di distanza. Mentre il guerriero avanza verso di te, lo stregone rilascia la sua palla di fuoco. Calcola la tua Forza d'Attacco e quella dello stregone Caarth (che ha un punteggio di Abilità pari a

9), senza sottrarre al perdente alcun punto di Resistenza. Se la tua Forza d'Attacco è superiore, vai al **267**; se la Forza d'Attacco dello stregone è superiore, vai al **335**. Se le due Forze d'Attacco si equivalgono, calcolale nuovamente.

308

Attaccando con il Dente di Verme delle Sabbie, dovrai ridurre di 1 la tua Forza d'Attacco mentre combatti contro il Golem, dato che stai usando un'arma alla quale non sei abituato. Tuttavia, questa insolita arma non avrà alcun particolare effetto contro l'incorporea creatura magica, e passerà attraverso la mutevole sagoma del Golem di Sabbia causandogli unicamente la perdita di 1 punto di Resistenza (2 punti se *Tenti la fortuna* e sei fortunato). Tuttavia i colpi della creatura sembrano sferrati da un pugno avvolto in un guardamano di ferro e ricoperto di carta vetrata, e ti causeranno lo stesso la perdita di 2 punti di Resistenza!

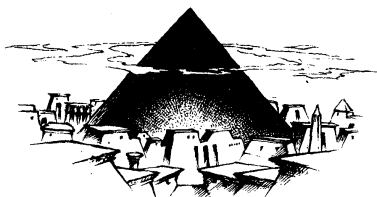
Golem di Sabbia Abilità 8 Resistenza 9

Se riduci la Resistenza del tuo avversario a zero, sei riuscito ad infrangere l'incantesimo che anima il Golem, e questo riprende la forma di un innocuo cumulo di sabbia (vai al **183**).

309

Lo sguardo spietato della sacerdotessa penetra le tue difese, e ti accasci stordito ai piedi del palco. Un sorriso appare sulle labbra della donna mentre tu perdi sempre più le forze, che verranno trasferite allo spirito di Akharis per consentirgli di vivere ancora una volta.

310

Ricordando le parole dell'attore sui primitivi abitanti di queste zone, puoi renderti perfettamente conto di come questa gola sarebbe il luogo perfetto per tendere un'imboscata ai viaggiatori ignari. Continuerai senza esitare verso la gola (vai al **298**), o devierai il tuo percorso per scalare una delle vette laterali per evitare di passare tra di esse (vai al **387**)?

311

Resti per un attimo appeso con le braccia sull'orlo del buco, quindi lasci la presa. Precipiti per almeno dieci metri prima di cadere sul pavimento sabbioso della stanza sottostante (perdi 3 punti di Resistenza). Se hai Uova di Yokka con te, *tenta la fortuna*, aggiungendo 2 al lancio dei dadi. Se sei fortunato, vai al **202**; se sei sfortunato, vai al **49**. Se non hai con te alcun Uovo di Yokka, vai al **202**.

312

La statuetta di pietra arenaria, alta circa mezzo metro, rappresenta un uomo dall'aspetto regale, a torso nudo con una semplice pezza di stoffa avvolta intorno alla vita. Sul suo capo c'è un'alta corona cilindrica, con nove bande concentriche tutt'intorno. In una mano la statuetta tiene una lunga asta. Torna al **339**.

313

La sfera non ti mostra nulla di utile, così ti affretti a fuggire dal tempo, maledicendo il tempo che hai sprecato inutilmente. Vai al **2**.

314

Non succede nulla, così decidi di premere anche gli altri pulsanti. Scegli prima lo scarabeo, seguito dall'avvoltoio (vai al **157**), o l'avvoltoio, seguito dallo scarabeo (vai al **104**)?

315

La porta è aperta, e spalancandola resti quasi accecato: ti trovi sulla soglia di un'ampia sala dai muri di marmo, piena all'inverosimile di favolosi tesori! Gli innumerevoli artefatti d'oro e d'argento riflettono la tua luce, proiettandola sulle pareti. Dopo che i tuoi occhi, abituati all'oscurità delle gallerie, si sono adattati al fulgore di questa sala, ammiri estasiato i calici, le statue, i carri dorati, i mobili pregiati ed i forzieri ricolmi di altre infinite meraviglie. Puoi decidere di cercare qualche oggetto utile in questa stanza, o anche solo di impadronirti di parte del tesoro (vai al **359**), o scegliere di andartene e tornare sui tuoi passi fino all'incrocio a T per prendere l'altra strada (vai al **105**).

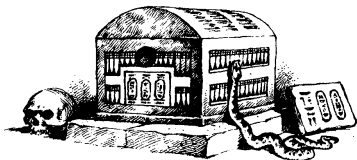
316

Vedendo che hai ucciso due dei suoi compagni, il babbuino più grosso urla di rabbia e ti scaglia contro il suo masso. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, riesci ad evitare il proiettile; se fallisci, la pietra ti colpisce con violenza e ti fa cadere a terra (perdi 2 punti di Resistenza e sottrai 2 punti dalla tua Forza d'Attacco nei primi due scontri del combattimento che segue). Il Babbuino Capo scende dalla parete di roccia per mostrarti cosa succede a chi invade il territorio della sua tribù. Con la lama ancora bagnata nel sangue dei suoi compagni, ti prepari a combattere l'animale inferocito.

Babbuino Capo Abilità 8 Resistenza 7

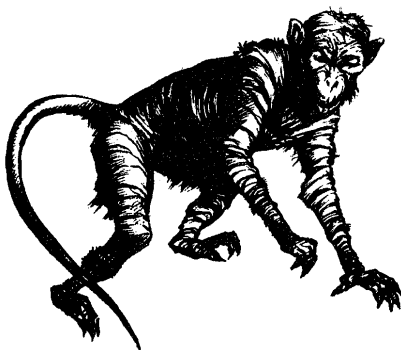
Se vinci, i babbuini sopravvissuti riconoscono la tua superiorità in combattimento e fuggono su per le pareti di roccia, urlando di paura. Riesci ad attraversare la gola senza incontrare altri ostacoli, ma capisci che le bestie ti tengono d'occhio nel tuo cammino tra le torreggianti pareti. Una volta lasciata alle spalle la gola, il sentiero torna pianeggiante e tu continui verso est. Vai al **90**.

317

Riesci facilmente ad aprire la porta, ed entri in una sala sepolcrale riccamente ammobiliata. Gli incantesimi del Bene che proteggono questa tomba l'hanno preservata dalle razzie delle creature del male. Su un divano decorato nello stile di Djarat si trova steso un corpo, avvolto da capo a piedi in un bendaggio molto stretto che lo ha conservato perfettamente integro. Quando ti avvicini, la Mummia non si muove. Non riesci a fare a meno di pensare che forse in questo luogo potresti ottenere aiuto…ma cosa devi fare? Se hai con te dell'Olio di Loto, vai al **384**; altrimenti, non puoi fare altro che uscire da questa tomba lasciando ogni cosa al suo posto (vai al **278**).

318

Il pavimento cede immediatamente sotto di te e, senza alcun appiglio al quale aggrapparti, non riesci a fermare la tua caduta verso il fondo della trappola, irto di spuntoni acuminati…e le conseguenze ti sono fatali. La tua avventura nella tomba di Akharis è giunta ad un'atroce e prematura fine.

319

L’entrata è finalmente libera dalle lastre di pietra, così riesci ad entrare nel passaggio. Per quanto riesci a vedere non c’è nulla di interessante al suo interno, e comunque niente che possa giustificare la fatica fatta per sgomberarlo. Il passaggio termina ben presto con un vicolo cieco, in una piccola e spoglia stanza quadrata. Ti accorgi improvvisamente di una presenza fosforescente al centro della stanza e, guardando meglio, vedi che la figura spettrale di un piccolo uomo di mezza età, con un’espressione ansiosa dipinta sul volto, si sta materializzando davanti a te. E’ vestito nello stesso modo della gente raffigurata sui bassorilievi sui muri della tomba, e sta borbottando continuamente qualcosa tra sé e sé in una lingua che non comprendi, ma che supponi sia antico Djaratiano. Sei incapace di comunicare con lo spettro, ma almeno non avverti alcuna aura maligna intorno a lui, per quanto tu non riesca a percepire nemmeno alcuna presenza di bontà. La stanza è completamente vuota, quindi non c’è nient’altro da fare qui per te. Lasci dunque lo spettro ai suoi deliri. Vai al **154**.

320

"Mortale," ruggisce la Sfinge, "tutti coloro che desiderano entrare nella Necropoli devono prima mostrarsi degni: per questo motivo ora tu dovrai rispondere correttamente ai miei tre enigmi. Se dovessi mentire, o dimostrarti privo della conoscenza necessaria, la tua condanna sarà terribile. Ma prima dimmi, perché stai cercando di entrare nella Città dei Morti?" Puoi spiegare alla Sfinge l'importanza della tua missione per fermare Akharis (vai al **175**), o raccontarle che sei un avventuriero intenzionato ad esplorare le rovine della civiltà perduta (vai al **361**).

321

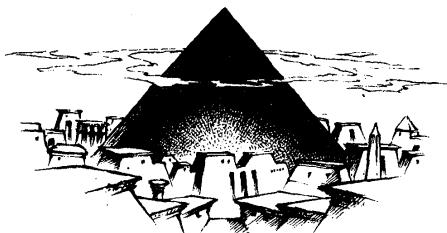
Una bassa figura appare improvvisamente dall'arcata. L'uomo indossa semplici abiti grigi e porta sul volto una maschera dai tratti somatici grotteschi ed esagerati. "Nessuno invade il Teatro degli Dei senza subire la collera di Cranno il Grande!" dichiara. Quindi, in risposta ad un richiamo dello strano uomo, un'enorme Tigre dai Denti a Sciabola esce dall'arcata e ti raggiunge sull'arena, dove ti attacca prima che tu possa raggiungere il suo padrone.

Tigre dai Denti a Sciabola Abilità 9 Resistenza 8

Se vinci, vai al **237**.

322

"Addio, coraggioso avventuriero," dice lo spettro. "Ricordati che Akharis trae energia dalla sua bara." Mentre stai lasciando la tomba, lo spirito della Principessa Nemset aggiunge: "Possano gli Dei di Djarat essere al fianco dei puri di cuore." Vai al **278**.

323

E' molto ben nascosta, ma finalmente riesci a scoprire la fessura, sottile quanto un capello, che rivela la posizione della porta. Proprio lì accanto, un bassorilievo sembra leggermente più sporgente degli altri: lo premi con la mano e la porta si apre, permettendoti di entrare in una stanza molto piccola. All'interno, appoggiati su una pietra, ci sono diversi oggetti interessanti: il primo è un piccolo vaso di terracotta, contenente un oggetto mummificato. Il secondo è un meraviglioso pettorale dorato incastonato di lapislazzuli, a forma di falcone: ciascuna delle sessanta piume che lo decorano è un piccolo capolavoro di artigianato. Il terzo oggetto è un piccolo sarcofago, lungo appena cinquanta centimetri. Puoi prendere il vaso di terracotta ed il Pettorale del Falcone, se lo desideri, ma cosa ne farai del sarcofago? Puoi aprirlo (vai al **381**), o lasciarlo stare ed uscire dalla stanza per continuare la tua missione (vai al **254**).

324

L’apertura è effettivamente l’entrata ad una galleria naturale. L’aria all’interno è calda e secca. Dopo alcuni metri la galleria conduce in una piccola caverna. In quest’ora del giorno i raggi del sole penetrano persino in questa stanza sotterranea. Improvvisamente senti il rumore raccapricciante di scaglie grattare sulla pietra, ed uno stridore di artigli. Ti volti e vedi un grosso rettile, con la testa allungata simile a quella di un drago ed una bocca dotata di zanne impressionanti, uscire dall’ombra e correre verso di te sulle sue sei zampe da coccodrillo. Una lingua nera esce a scatti dalle fauci del Rasauro mentre questo si appresta ad attaccarti. Devi affrontare questo rettile carnivoro.

Rasauro	Abilità 8	Resistenza 9

Ogni volta che il Rasauro vince uno scontro, lancia un dado. Se ottieni un numero da 4 a 6, significa che la creatura è riuscita a colpirti con la sua lingua, sulla cui punta è situata una ghiandola velenifera (perdi 1 punto di Resistenza supplementare ed aggiungi 1 punto di Veleno). Se vinci, vai al **282**.

325

Le Mummie avanzano ferocemente per attaccare quello che credono essere un profanatore delle loro tombe. Lancia un dado ed aggiungi 2 al risultato: il totale è il numero di Mummie che dovrai sconfiggere per raggiungere la salvezza. A causa dei loro movimenti estremamente lenti, puoi affrontarle una alla volta. Tuttavia, se un combattimento dovesse durare più di nove scontri, dovrai andare immediatamente al **399**. (Ogni Mummia che potresti avere già eliminato deve essere cancellata partendo dalla cima della lista.)

Mummia Antica	Abilità 7	Resistenza 9
Mummia Putrescente	Abilità 8	Resistenza 8
Signore di Tezra	Abilità 8	Resistenza 10
Lord Sarroth	Abilità 9	Resistenza 12
Zoth-Lar	Abilità 9	Resistenza 11
Mummia Incoronata	Abilità 8	Resistenza 11
Mummia Decomposta	Abilità 7	Resistenza 10
Ptahnem il Potente	Abilità 10	Resistenza 12

Se riesci a sconfiggere le Mummie, faresti meglio a fuggire verso i santuari (vai al **295**), o verso il Tempio di Sithera (vai al **395**), prima che riescano a tornare nuovamente in vita!

326

Riesci a tradurre l'iscrizione collocata sopra la mappa:

Il corpo del sovrano defunto venne trasportato dalla città di Tezra ad oriente per trenta chilometri fino alla zona prospiciente alle colline che ospitano le cave di alabastro. A sud dell'Obelisco di Antep il Malvagio viaggiò a nord fino al tempio, dove riposò per tre giorni prima di essere condotto alla sua tomba. Il sovrano infernale ordinò la costruzione del suo mausoleo decenni prima, ed al suo interno vennero collocate innumerevoli trappole ed orrori inenarrabili per assicurarsi che il suo eterno riposo non venisse mai disturbato.
Dopo aver concluso i loro doveri, i sacerdoti e gli imbalsamatori lasciarono la fenditura nelle colline, esattamente a metà strada tra le Gallerie dell'Oro e l'Oasi di Iash, ma uno solo di essi tornò alla città vivo, mentre tutti gli altri pagarono il prezzo della Maledizione.

Ora torna al **346**.

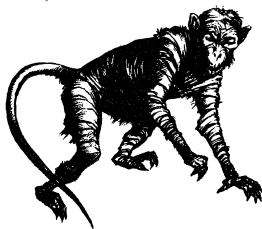
327

Ti senti rinvigorito e pronto ad affrontare le sfide che ancora ti attendono. Riporta il tuo punteggio di Resistenza al valore *iniziale*, togli 4 punti di Veleno e recupera 1 punto di Fortuna. Dopo essere disceso dal pilastro, lasci la stanza. Vai al **16**.

328

I Denti di Verme delle Sabbie, seghettati lungo il bordo, vengono lavorati dai nomadi del Deserto dei Teschi che ne ricavano robuste daghe d'avorio, e rappresentano una preziosa proprietà. Torna al **15**.

329

Quando affondi le mani nei petali, una nuvola di polline si alza dallo scrigno riempiendoti i polmoni. Sfortunatamente il polline della Rosa Sanguedifuoco è altamente velenoso: tuttavia, la tua sviluppata immunità ti protegge e le tossine non ti causano altro che alcune lacrime dagli occhi ed un violento attacco di tosse che ti lascia momentaneamente senza forze, ma è senz'altro meglio della morte! Perdi 2 punti di Resistenza ed aggiungi 3 punti di Veleno. Tutto ciò che trovi come ricompensa ai tuoi sforzi è un vaso di terracotta, decorato con preghiere di protezione per l'aldilà. Guardando al suo interno, trovi un oggetto avvolto in bende mummificanti ed immerso in unguenti di imbalsamazione. Non riesci a capire l'utilità di un simile oggetto ma, se desideri portarlo con te, aggiungilo sul Foglio d'Avventura. Lasciando i sovrani defunti ormai da secoli alla loro solitudine, puoi ora aprire l'altra porta che si apriva sulla sala principale (vai al **177**), o proseguire imboccando il corridoio (vai al **239**).

330

Resti a guardare compiaciuto mentre la Mummia viene avvolta dalle fiamme. Il fuoco brucia per diversi secondi, ma improvvisamente si affievolisce fino a spegnersi. Sconcertato, vedi che Akharis è totalmente illeso! Per prevenire una morte simile, la sua Mummia è stata protetta da incantesimi e pozioni che la difendono dal fuoco. Sei ancora paralizzato dalla sorpresa, quando Akharis ti colpisce con un potentissimo pugno (perdi 2 punti di Resistenza). Vai al **215**.

331

Ti allontani quanto più velocemente possibile dai mucchi di sabbia. Fortunatamente le tracce del tuo cammino attraverso il deserto sono ancora ben visibili, quindi puoi tornare verso le colline per continuare la tua ricerca della tomba di Akharis. Vai al **62**.

332

Ti rendi conto che il tuo salto non è sufficientemente lungo per farti raggiungere l'altro lato del crepaccio. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **386**; se sei sfortunato, vai al **353**.

333

Riesci a raggiungere senza problemi l'entrata della caverna, alla base dell'enorme macigno. Dopo aver percorso alcuni metri in una rozza galleria, giungi in un'ampia stanza situata nel centro della titanica roccia. Un fuoco sta bruciando al centro della stanza, ed il fumo esce dalla stanza attraverso un foro praticato nel soffitto. Seduto a gambe incrociate, oltre il fuoco, c'è un uomo con il capo abbassato. "Chi è giunto in cerca di Lopar, lo Sciamano della Roccia dello Spirito?" chiede l'uomo, nella penombra. Avvertita l'aura di bontà che l'uomo emana, ti presenti. "Perché dunque mi hai cercato?" chiede. Velocemente metti Lopar al corrente della tua ricerca. Quando egli alza il volto per guardarti, vedi alla luce tremolante del fuoco che la sua testa non è umana, ma è quella di un cane. Diverse perline e piume colorate sono legate alla sua pelliccia, e le sue mani sono in realtà zampe. "La conoscenza può essere pericolosa nelle mani degli stolti." dichiara serio lo Sciamano. "Dopo avere sfidato la Roccia dello Spirito, devi ora dimostrare di essere degno della mia saggezza risolvendo il mio indovinello." Sorpreso, ascolti l'enigma che Lopar ti propone.

"*Nessun'armata mi si può opporre,*
sono più forte del vento e del mare.
Come la notte il giorno rincorre,
le alte montagne so polverizzare."

Se conosci la soluzione dell'indovinello, somma tra loro i numeri corrispondenti alle posizioni che le lettere componenti la risposta occupano nell'ordine alfabetico (A=1, B=2, C=3, Z=26), sottrai 22 al totale e recati al paragrafo corrispondente al risultato finale; se il para-

grafo non ha alcun senso, o se non riesci a risolvere l’enigma, devi andare al **161**.

334

“I membri del malvagio culto sono comandati dall’Alta Sacerdotessa di Sithera, una donna perversa e malvagia in possesso di poteri oscuri e capace di crudeli magie. Ti conviene fare tutto ciò che puoi per evitarli.” Torna al **286**.

335

L’attacco magico dello stregone ti colpisce in pieno, avvolgendo per un istante il tuo corpo nel suo fuoco vermiglio (perdi 4 punti di Resistenza). In preda al dolore ti prepari a difenderti contro questi assalitori rettili. Vai al **50**.

336

Contro ogni probabilità, ce l’hai fatta: dopo tutti questi secoli, Akharis è finalmente morto! Recupera 1 punto di Fortuna. Tutto ciò che resta da fare è appiccare il fuoco ai suoi resti mortali e poi…Un terribile fragore che giunge da sopra di te, unitamente alle urla di terrore degli accoliti, ti portano a guardare verso la statua di Sithera. Proprio quando pensavi che fosse tutto finito, noti che gli occhi della grande statua stanno brillando di una luce sinistra, e che il colosso di pietra sta lentamente prendendo vita. La statua fende l’aria con un braccio artigliato, e tu riesci appena in tempo ad evitarlo prima che ti colpisca. La tua arma, che non è magica, non avrà alcun effetto sulla statua animata: cosa potrai usare per sconfiggerla? Se hai un Ankh tra i tuoi oggetti, saprai sicuramente quante pietre preziose vi sono inca-

stonate: moltiplica questo numero per dodici e recati al paragrafo corrispondente al risultato; se non hai un Ankh, vai al **73**.

337

Sotto lo sguardo spietato di Glatanka, la Dea del Sole, continui il tuo cammino nel calore soffocante del giorno. Il sentiero sconnesso ti conduce nelle profondità del territorio selvaggio che ti separa dal Deserto dei Teschi. Segui il sentiero verso nord-ovest attraverso colline sassose e strette vallate. Percorrendo il fondo di un burrone, noti una grossa apertura apparire alla sua base, apertura che con ogni probabilità conduce sottoterra. Vuoi fermarti ed esaminare questa entrata per il sottosuolo (vai al **324**), o continui per la tua strada senza esitazioni (vai al **226**)?

338

Sebbene tu riesca ad abbatterne parecchi, la superiorità numerica degli accoliti è schiacciante, e ben presto i sopravvissuti riescono a catturarti nuovamente. Non c'è più niente che tu possa fare per impedire all'Alta Sacerdotessa di prosciugare la tua energia vitale, che userà per riportare alla vita il suo maestro Akharis! La tua avventura termina qui.

339

Descrivi brevemente a Cranno in cosa consiste la tua missione, senza tuttavia rivelargli i dettagli più importanti. "In effetti potrei aiutarti," dice, togliendosi la maschera e mostrandosi come un normale uomo di mezza età, dai capelli grigi ormai radi. Ti conduce all'interno dell'edificio attraverso l'arcata: ti ritrovi in un'ampia

stanza, piena di frammenti di scenografie sbiadite ed altre attrezzature di scena. “Devi sapere che io ero uno dei più grandi attori che Allansia abbia mai visto,” ti spiega Cranno. “Ho interpretato tutti i ruoli più importanti: il duca Merion di Kallamehr, Quor lo Stregone, e Vorga, il Signore dei Pirati. Avrai senza dubbio già capito che non sono in grado di fare alcun male, nonostante la maschera e la mia drammatica interpretazione. Semplicemente ho deciso di godermi il ritiro dalle scene lontano da pubblici ingrati.” Ti stupisci alla vista di un’enorme Tigre dai Denti a Sciabola, che zampetta tranquilla verso l’attore per leccargli una mano. “Non fare caso a Cleomina, mi è assolutamente fedele. Ma ti avevo promesso un aiuto. Nel corso degli anni ho raccolto una discreta quantità di oggetti interessanti, e sono disposto a cedertene due per ogni gingillo in tuo possesso che vorrai darmi in cambio.” Cranno è interessato unicamente a questi oggetti: il Cannocchiale d’Ottone, il Distillato Curativo, l’Olio di Loto e la Piramide di Cristallo. In cambio di ciascun oggetto che decidi di dargli, potrai sceglierne due dalla lista che segue. Dopo aver fatto la tua scelta, dirigiti al paragrafo corrispondente per saperne di più sul tuo nuovo acquisto.

Rotolo di Papiro. Vai al **74**.
Corno d’Osso Intagliato. Vai al **128**.
Vecchia Lampada. Vai al **354**.
Statuetta di un Dio. Vai al **312**.
Grossa Chiave di Bronzo. Vai al **224**.
Bottiglia Nera Sigillata. Vai al **265**.

Quando hai finito, ringrazi Cranno per il suo prezioso aiuto e lasci il diroccato Teatro degli Dei (vai all’**8**).

340

L'accolito è intento a fare qualcosa davanti al muro della stanza, accanto alla statua. Improvvisamente parte del muro si apre scivolando di lato, e l'accolito si incammina nell'oscurità dell'apertura. Corri nella stanza ma, prima che tu possa raggiungere la porta segreta, questa si richiude con un sonoro rimbombo. Cerchi di aprire con la forza la porzione di roccia, spingendo ed usando la tua spada come leva, ma senza risultato. Dev'esserci qualche meccanismo da usare per aprire la porta. E poi lo vedi: di fronte all'apertura, circondati da geroglifici, si trovano tre simboli scolpiti nel muro su quadretti di pietra che sembrano poter essere premuti all'interno della parete. I tre simboli raffigurano un serpente, uno scarabeo ed un avvoltoio. Se non vuoi correre il rischio di provare ad aprire la porta segreta, torni nella galleria dalla quale sei venuto, la quale dopo un breve tratto ti conduce sulla cima di una rampa di scalini, che inizi a scendere per raggiungere le profondità della tomba (vai al **216**); se vuoi provare ad aprire la porta segreta, quale simbolo premerai per primo?

Il serpente? Vai al **314**.
Lo scarabeo? Vai al **19**.
L'avvoltoio? Vai al **288**.

341

Il potere della piramide converge proprio nel punto in cui ti trovi, riempiendoti di nuovo vigore e liberandoti da tutti i tuoi malanni. Riporta i tuoi punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna ai loro valori *iniziali*, e riduci il tuo punteggio di Veleno a zero. Sotto l'effetto dell'energia mistica, persino la lama della tua spada

rinnova la sua tempra, così d'ora in poi potrai aggiungere 1 punto quando dovrai determinare la tua Forza d'Attacco in combattimento. Con rinnovata fiducia e determinazione lasci la stanza e prosegui la tua missione. Vai al **16**.

342

"Anch'io sono impegnato in una missione della massima importanza," ti risponde fiero. "Io sono Don Huan Fernandez, Cavaliere di Vastille, e questo è Gordo, il mio scudiero." L'uomo grassoccio fa un cenno con il capo e si pulisce il sudore dalla fronte con un sudicio fazzoletto. "Ho fatto voto di ripulire queste terre selvagge e disperate dai crudeli giganti che le abitano, e che spesso depredano le oneste genti dei villaggi di questa provincia," continua. "Dimmi, hai forse incontrato alcuni di questi mostri nel tuo peregrinare?" Quando vede che scuoti la testa, Don Huan assume un'espressione delusa e contrita. "Niente paura. Sono certo che la mia missione sarà ben presto terminata e, con il suo compimento, potrò finalmente chiedere la mano della mia bella. Addio, viaggiatore!" Detto questo, l'eccentrico cavaliere si lancia nuovamente al galoppo in direzione nord-est, seguito dal mulo del suo scudiero al trotto, lasciandoti nuovamente solo a continuare il tuo cammino. Vai al **24**.

343

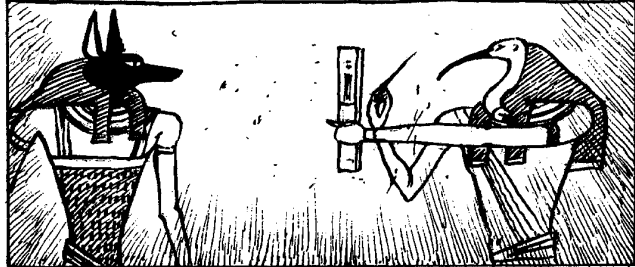
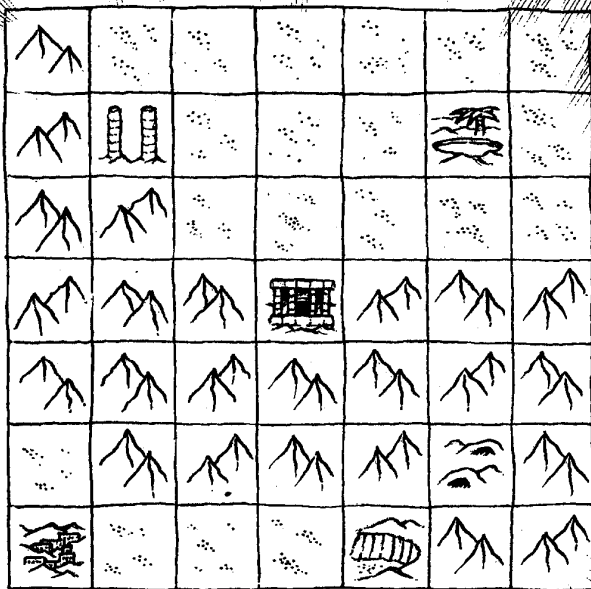
La tua caduta si interrompe bruscamente nell'appiccicosa morsa di una gigantesca ragnatela. Lotti disperatamente per liberarti dai fili gelatinosi, ma è tutto inutile. Sentendoti indifeso come una mosca intrappolata, non puoi fare niente quando un'ombra scura

discende dal soffitto della caverna sulla ragnatela. L'ultima cosa che senti al mondo sono le zanne del demoniaco Ragno della Morte che affondano nel tuo corpo.

344

L'incantesimo dell'Occhio del Male lanciato dall'Alta Sacerdotessa ha il potere di prosciugare la forza dalle tue membra: stringendo i denti, cerchi di costringerti a muoverti per raggiungere la donna. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **266**; se sei sfortunato, vai al **309**.

345

Non appena lo Scorpione Gigante cessa di muoversi, corri in aiuto di Jerran. Ma è inutile: il tuo amico sta morendo. "Questa è la fine per me," ansima, "ma tu devi andare avanti. Ferma il Culto del Cobra, e stai attento alla Maledizione di Akharis." Con queste parole, il coraggioso archeologo esala l'ultimo respiro. La mattina seguente seppellisci Jerran Farr, segnandone la tomba con il suo vecchio cappello consunto. Levando agli dei una preghiera per la sua anima dipartita, giuri allo stesso tempo di fare tutto ciò che è in tuo potere per fermare la malefica setta e prevenire il ritorno di Akharis. Prendendo con te la mappa di Jerran, ti rimetti in cammino in direzione nord.
Verso metà mattinata il sentiero si fa lentamente più ripido, mentre ti conduce nel profondo delle colline rocciose ai piedi delle montagne che segnano il confine del Deserto dei Teschi. Continui a seguire la polverosa pista quando questa svolta in direzione nord-est. Alcuni chilometri più avanti, sulla cima di un crinale, riesci a vedere che diversi sedili di pietra semicircolari sono

stati intagliati ai piedi del fianco della collina, davanti ad una piattaforma sopraelevata e ad un basso edificio di pietra rettangolare. Attorno al luogo, apparentemente deserto, giacciono colonne rovesciate e le rovine di un vecchio muro. Desideri scendere lungo il fianco della collina ed esaminare queste rovine (vai al **277**), o preferisci continuare per la tua strada (vai all'**8**)?

346

Tutto ciò che resta del tempio sono porzioni di muri di pietra diroccati e radi colonnati di pilastri cilindrici. Statue in rovina raffiguranti strane divinità con le teste di animale spuntano da cumuli di sabbia, mentre bassorilievi ornano le tavole di pietra cadute al suolo. Una calma innaturale riempie questo luogo, e l'unico suono che riesci a percepire è il soffio del vento del deserto che spira tra le antiche colonne. Camminando tra le rovine, raggiungi una parte del tempio ancora apparentemente integra. Entrando nell'edificio, scopri che al suo interno esso è appena illuminato dalla luce del giorno che filtra tra le crepe del soffitto. Le mura del tempio sono ricoperte da disegni stilizzati raffiguranti esseri umani e semiumani. Un tema ricorrente sembra essere quello di un re, di volta in volta in preghiera, nell'esercizio di un sacrificio, o in conversazione con una schiera di dei e dee.
Finalmente raggiungi una stanza nella quale, incisa su un muro, vedi una mappa dell'area che circonda il tempio, fino al limitare del Deserto dei Teschi: anche se riesci ad identificare con certezza il tempio in cui ti trovi al centro della mappa, noti che ci sono anche numerose lampanti differenze. Figure di costruzioni ed altre particolari zone sono riportate sulla mappa, e sulla cima

della parete c'è un'iscrizione nei tipici geroglifici di Djarat. Studi con attenzione l'illustrazione per cercare di localizzare la tomba di Akharis. Se riesci a capire dove si trova la tomba, saprai anche quanti chilometri ti separano ora da essa (vai al paragrafo corrispondente al numero di chilometri per continuare l'avventura); se non riesci a trovare la tomba, la tua avventura finisce qui, dato che non hai idea di come fare a continuare la tua missione. Presto tu e molti altri soffrirete la Maledizione di Akharis!

347

Ti trovi in una lunga sala d'ingresso. Davanti a te si apre un'enorme arcata, e su ciascuno dei suoi lati si trova scolpito un bassorilievo di Sithera, la Dea del Male, alto più di dieci metri! Due accoliti, sulle cui vesti campeggia l'emblema del cobra dorato, appaiono all'improvviso nell'arcata con le sciabole sguainate. Mentre ti prepari a combattere, senti qualcosa colpirti alla nuca e tutto diventa nero…
Lentamente ti risvegli e prendi coscienza della tua situazione: ti trovi incatenato a due robusti pilastri, con le braccia aperte. Sei stato catturato dal Culto del Cobra! Non hai idea di quanto tempo sei rimasto privo di sensi, ma ti sei svegliato appena in tempo per assistere al rituale che terminerà con la resurrezione di Akharis! Capisci di essere tenuto prigioniero all'interno di una vasta sala all'interno del Tempio di Sithera. Dall'altra parte della sala si erge una titanica statua della dea dalla testa di serpente, alta più di dieci metri, con le quattro braccia munite di artigli minacciosamente alzate. Sotto alla statua, su di un palco rialzato, è stato posizionato un ampio sarcofago di pietra, dentro al quale giace il

corpo mummificato di Akharis! La Mummia è enorme ed indossa una maschera funebre decorata che copre quasi completamente il volto decomposto del tiranno morto. Alla base del palco ardono due grossi bracieri, i cui magici fuochi illuminano la sala di un bagliore soprannaturale. In piedi, tra i bracieri, vedi una donna di stupefacente bellezza, dai neri capelli tagliati nello stile dell'antica Djarat. E' avvolta nelle vesti di una sacerdotessa Djaratiana, ed in una mano tiene un'asta la cui estremità è stata scolpita nella forma della testa di un cobra. La donna sta mormorando un incantesimo nell'antica lingua di Djarat, che viene ripetuto con voce sommessa dalla folla di accoliti che si trova tra te ed il palco rialzato. Sei inoltre sconfortato nel vedere che la via che porta all'Alta Sacerdotessa è sorvegliata da numerose Mummie in diversi stadi di decomposizione. Devono essere le Mummie dei fedelissimi di Akharis, riportate alla vita dalla malvagia setta. Devi fermare questo rituale! A farti la guardia sono stati posizionati due accoliti, uno per ogni lato, che al momento sono totalmente immersi nella cerimonia che sta avendo luogo davanti a te. Uno di loro tiene la tua spada, mentre l'altro è in possesso del tuo zaino. Come riuscirai a liberarti? Disperato, ti metti a tirare le catene, e senti che una di esse si indebolisce allo sforzo. Queste catene devono trovarsi qui da millenni, ed il tempo potrebbe aver indebolito la loro resistenza. Se solo tu fossi forte a sufficienza…Lancia tre dadi. Se la somma dei risultati è inferiore o uguale al tuo punteggio di Resistenza, vai al **289**; se è superiore, vai al **388**.

348

Prima che le lucertole riescano a reagire alla tua comparsa, riesci ad oltrepassarle ed a varcare l'oscuro portale. Recupera 1 punto di Fortuna e vai al **204**.

349

Dato che ti è stata conferita la Saggezza di Khunam, sei perfettamente in grado di capire le parole del fantasma: "Se il livello superiore di una piramide è formato da un blocco di pietra, e quello che gli sta sotto è composto da nove blocchi di pietra, quanti blocchi occorreranno per formare una piramide alta sei livelli? Se il livello superiore…" Lo spettro sta ripetendo il problema in continuazione senza peraltro giungere alla soluzione. Se sai la risposta, puoi provare a suggerirgliela andando al paragrafo corrispondente al numero di blocchi che risolvono il quesito; se non giungi alla soluzione, o se preferisci non sprecare il tuo tempo qui, vai al **154**.

350

Brandendo la tua spada, tenti di colpire l'Alta Sacerdotessa per impedirle di usare un altro dei suoi incantesimi di magia nera contro di te. Per difendersi la donna alza la sua asta del cobra, che improvvisamente si contorce tra le sue mani e prende vita! Se la sacerdotessa vince uno scontro, ti colpisce con l'asta: oltre a perdere i consueti 2 punti di Resistenza, devi aggiungere 1 punto di Veleno!

Alta Sacerdotessa Abilità 9 Resistenza 7

Se vinci, vai al **397**.

351

Decidi di non esplorare la tana dello Scarabeo, dato che certamente non troverai alcun tesoro dell’antica Djarat al suo interno; assai più probabilmente ti imbatteresti nella compagna del coleottero, o nella sua prole di larve giganti. Lasciandoti alle spalle la carcassa dell’enorme insetto, e pulendo la tua spada dalla densa sostanza gialla della quale è macchiata, continui lungo il passaggio: questo svolta nuovamente a sinistra, prima di terminare davanti ad un’altra rampa di scalini di pietra. Decidi di scenderla, consapevole che ti condurrà nelle profondità della tomba. Vai al **216**.

352

Infilare mani e piedi nelle fessure tra i blocchi di granito ti consente di arrampicarti agevolmente per diversi metri, e quando raggiungi l’apertura la tua luce rischiara un’altra galleria che prosegue in lontananza. Vuoi salire sulla lastra per proseguire in questo nuovo passaggio (vai al **281**), o preferisci ridiscendere nella galleria sottostante per continuare su quella (vai al **299**)?

353

Il tuo salto è troppo corto per un pelo, e non puoi fare nulla per evitare di schiantarti sulla parete di roccia dall’altra parte del crepaccio. Mentre cadi verso il fiume sottostante, la testa colpisce una sporgenza rocciosa, e perdi immediatamente i sensi. Privo di conoscenza precipiti nel fiume impetuoso, nel quale anneghi dopo pochi secondi senza nemmeno rendertene conto. La tua avventura finisce qui.

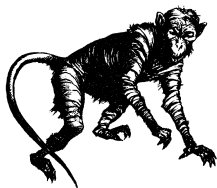
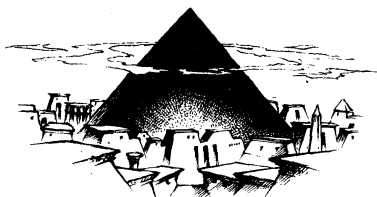
354

Strofinare la lampada non evoca alcuno spirito soprannaturale, ma aprendola scopri che al suo interno vi è ancora un po' d'olio. Sembra che il suo unico utilizzo sia come fonte d'illuminazione. Torna al **339**.

355

Stappi la bottiglia e inghiotti il contenuto. L'acqua è gradevole e rinfrescante, ed ha su di te un incredibile effetto rinvigorente (recupera un numero di punti di Resistenza equivalente alla metà del tuo punteggio *iniziale* di Resistenza, 2 punti di Abilità, 2 punti di Fortuna, e dimezza il tuo attuale punteggio di Veleno). Cancella le Acque della Vita dal tuo Foglio d'Avventura, quindi ritorna al paragrafo dal quale provieni.

356

Ti dirigi alla piattaforma ed ispezioni l'antico scrigno. Non avendo trovato traccia di trappole nascoste, apri con attenzione il coperchio. Sei sorpreso nello scoprire che all'interno lo scrigno è pieno di rossi petali di fiori secchi, che potrebbero essere stati usati per nascondere qualcosa. Vuoi rovistare tra i petali per vedere se c'è qualcosa sotto di essi (vai al **329**), o lascerai questa stanza per entrare dall'altra porta (vai al **177**), o per proseguire lungo il passaggio (vai al **239**)?

La pietra ti colpisce con precisione, a lato della testa. Il colpo ti lascia stordito, e con un doloroso graffio sulla tempia (perdi 2 punti di Resistenza e riduci la tua Forza d'Attacco di 1 durante il prossimo combattimento). Nel frattempo, gli uomini-formica mutanti si preparano ad attaccarti. Estrarrai la spada per difenderti (vai al **218**), o cercherai qualcos'altro da usare contro gli Xoroa (vai al **139**)?

358

Sei sicuro di vedere un'immagine formarsi al centro della sfera: è una figura con perline e piume legate alla pelliccia, ed il volto canino ti conferma che sei riuscito a contattare Lopar, lo Sciamano della Roccia dello Spirito! Chiami forte Lopar, che guarda subito verso di te. Assai stupito, lo Sciamano ti saluta; gli racconti velocemente del successo della tua missione e lo informi della tua attuale situazione. "Allora dobbiamo tirarti fuori da lì il prima possibile," dichiara ansioso Lopar. "Cercherò di teletrasportarti all'esterno, ma ti avverto: sei molto lontano da qui, e potrei non avere l'energia che occorre per raggiungerti ad una distanza simile." L'espressione dello Sciamano si fa profondamente concentrata, e la visione che hai dell'ambiente circostante inizia rapidamente a confondersi...*Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **400**; se sei sfortunato, vai al **285**.

359

Non riesci a credere a quante ricchezze si trovano chiuse in questa stanza. Con la metà di quanto si trova qui dentro potresti probabilmente comprare l'intera Rimon! Assorto nei tuoi pensieri, ti accorgi solo all'ultimo momento dell'avvicinarsi del tuo aggressore. Ti volti di scatto, estraendo con gesto fluido la spada, e ti trovi davanti al tuo avversario.

Di fronte a te appare una visione da incubo: si tratta del cadavere di un vecchio, avvolto in abiti dorati e scarlatti, ma nel suo corpo non c'è più traccia di alcun fluido vitale! Gli occhi infossati ti fissano da un volto rinsecchito sul teschio dell'uomo. Sul suo corpo la pelle incartapecorita è ridotta a brandelli e dalle fessure appaiono le sue ossa ingiallite, che rendono questo orrore non-morto ancora più raccapricciante. Si tratta di Amentut, il visir di Akharis, così fedele al crudele tiranno da chiedere di essere sepolto vivo con il suo sovrano, in modo di poterlo servire anche nell'aldilà. Uno dei suoi doveri consiste nella sorveglianza delle sale del tesoro del suo padrone, ed ora ti ha sorpreso con le mani nel sacco!

Amentut	Abilità 7	Resistenza 7

Se il visir non-morto vince uno scontro, devi lanciare un dado: se il risultato è 6, Amentut si attacca alla tua pelle ed assorbe parte della tua forza vitale. In questo caso dovrai sottrarre un punto di Resistenza supplementare sia dal tuo punteggio attuale che dal tuo punteggio *iniziale*. Inoltre, dovrai sottrarre un altro punto sia dal tuo punteggio attuale di Abilità che da quello *iniziale*, visto che il tocco di Amentut ti causa un precoce invecchiamento fisico! Il corrotto Amentut si nutre della for-

za vitale degli altri così, se riuscirà a fare questo, dovrai aggiungere 1 punto alla sua Resistenza. Se riesci a liberarti di questo abominio, vai al **221**.

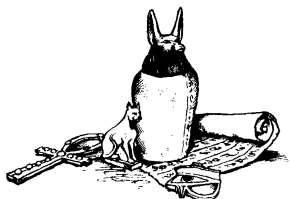
360

Quando Lopar vede la croce dorata a forma di T, resta a bocca aperta dalla meraviglia. “Amico mio, hai in tuo possesso uno dei più venerati e potenti artefatti degli antichi Djaratiani. Si tratta dell’Ankh, la Chiave della Vita. Sorvegliala con attenzione, perché potrebbe dimostrarsi esattamente ciò che ti occorre per sconfiggere il Culto del Cobra ed Akharis stesso, se dovesse ritornare!” Torna al **194**.

361

“Non è vero!” ruggisce la Sfinge, e si lancia all’attacco. La tua arma terrestre non è in grado di ferire questo servitore degli dei di Djarat. Vieni ben presto steso dalla bestia, che si appresta a lacerare le tue carni regalandoti una morte rapida ma terribile!

362

Tenta la fortuna e *metti alla prova l’abilità*. Se sei fortunato, ed hai successo con l’abilità, vai al **127**; altrimenti, non trovi nulla che possa fermare l’inarrestabile discesa del soffitto appuntito, ed incontri una morte atroce tra le Fauci di Sithera.

363

Riesci a rialzarti in piedi prima che gli accoliti possano attaccarti. Ora che vi siete divisi, Jarren affronta uno degli assassini in rosso, mentre gli altri due avanzano verso di te. Devi affrontarli entrambi contemporaneamente.

Primo Accolito	Abilità 7	Resistenza 7
Secondo Accolito	Abilità 7	Resistenza 6

Non appena riesci ad uccidere uno degli accoliti, vai al **214**.

364

La grossa bestia cade al suolo, esalando l'ultimo respiro. Sei certo che oltre la porta ornata si trovi la camera di sepoltura di Akharis, ma hai con te una chiave che possa aprire la serratura d'oro? Se pensi di averla, vai al paragrafo corrispondente al numero di geroglifici incisi sulla chiave; se non ce l'hai, nemmeno tutta la tua forza riuscirà a smuovere la grande porta di pietra, così sei purtroppo giunto alla fine della tua avventura.

365

Chiedi a Rhehotep come riuscirai a distruggere il corpo mummificato di Akharis. "Simili non-morti sono vulnerabili al fuoco," ti spiega l'architetto. "Inoltre, si dice che la maschera funebre sul volto del sovrano sia imbevuta di energie vitali. Se riuscirai a sottrargliela, potrai distruggere le sue spoglie terrene più facilmente." Torna al **286**.

366

Una bassa figura appare nell'arcata, vestita con semplici abiti grigi e con il volto coperto da una maschera dai tratti esageratamente grotteschi. "Cosa desideri dal grande Cranno?" tuona l'ometto.

Gli chiederai se è in grado di aiutarti nella tua ricerca? Vai al **339**.
Gli domanderai cosa sa riguardo allo Sciamano? Vai al **389**.
Lo attaccherai? Vai al **134**.
Lascerai immediatamente il teatro in rovina? Vai all'**8**.

367

Quando anche l'ultima Mummia cade, ti ritrovi ai piedi del palco rialzato: proprio davanti a te puoi vedere l'Alta Sacerdotessa del Culto del Cobra! Quasi tutti i suoi accoliti sono rimasti sorpresi dal tuo attacco, ed ora stanno correndo disordinatamente da una parte all'altra in preda al panico; la loro leader, però, resta fredda e concentrata. Hai interrotto il Rituale della Resurrezione, ed ora devi prepararti ad affrontare l'ira di questa discepola di Sithera. Stai indossando un Amuleto di Malachite? Se sì, vai al **223**; se non possiedi questo oggetto, vai al **121**.

368

Finalmente la statua di Cracca, Signore dei Fiumi e Traghettatore degli Dei, cade al suolo di schianto e torna all'istante ad essere la piccola riproduzione che era in precedenza. Ormai privata della sua energia magica, la statuetta dorata è innocua e puoi aggiungerla ai tuoi

oggetti se lo desideri. Non c'è nient'altro di interessante nel tempietto, così prosegui il tuo cammino. Vai al **284**.

369

Procedere senza sosta a guado con l'acqua alla vita, tenendo all'asciutto la tua luce e la tua spada, si rivela assai stancante (perdi 1 punto di Resistenza). La galleria svolta bruscamente verso sinistra, quindi nuovamente a sinistra. Giunto al prossimo incrocio, ti dirigerai a sinistra (vai al **383**), a destra (vai al **195**), o avanti dritto (vai al **142**)?

370

Dopo aver percorso pochi metri lungo la galleria, scopri che qui il tetto della tomba è crollato, bloccando completamente il passaggio e producendo un buco nel pavimento, verso la stanza sottostante. Cosa farai ora? Se hai Corda e Rampino, potresti calare la tua luce nel buco per illuminare la stanza (vai al **385**), o calare te stesso nella camera sottostante (vai al **202**); se non hai una corda, potresti arrischiarti a scendere ugualmente nel buco (vai al **311**). In alternativa, puoi ripercorrere i tuoi passi ed andare verso sinistra, se non l'hai già fatto (vai al **130**), oppure a destra (vai al **63**).

371

La galleria inizia gradualmente a salire finché, passando sotto una bassa arcata, raggiungi un'alta stanza a forma di piramide, con le quattro mura laterali che si congiungono in un unico punto diversi metri sopra di te. Sulla parete opposta si apre l'entrata di un'altra galleria, ma noti nel centro della stanza alcuni scalini che permettono di raggiungere la cima di un piccolo e tozzo

pilastro. Vuoi percorrere gli scalini per salire sul pilastro (vai al **283**), o preferisci piuttosto lasciare questa stanza (vai al **16**)?

372

Arrampicandoti tra le rocce, raggiungi presto una radura in questo territorio selvaggio costellato da massi. Al suolo, steso sulla schiena, giace Don Huan Fernandez, e su di lui si trova un grottesco umanoide, alto più di tre metri. La sua pelle bitorzoluta è del colore della sabbia, ed è completamente nudo fatta eccezione per un perizoma di pelli di animale. Una delle sue gigantesche mani brandisce un'enorme clava di legno cosparsa di pezzi di silice, ma è il suo volto che ti riempie di sgomento: il mostro ha un unico, grande occhio nel centro della fronte, ed uno spaventoso corno fuoriesce dalla cima del suo cranio. Fernandez sta cercando di colpire il Ciclope con quello che resta della sua lancia, ormai spezzata. Nelle vicinanze vedi il corpo esanime del destriero di Fernandez, mentre il suo codardo scudiero si è nascosto dietro una sporgenza nelle rocce. Capisci che il vecchio cavaliere non ha alcuna possibilità di sopravvivere a questa battaglia. Cosa decidi di fare?

Estrai la spada ed accorri in suo aiuto?	Vai al **248**.
Tenti di distrarre il Ciclope?	Vai al **181**.
Lasci Fernandez al suo destino?	Vai al **114**.

373

Il sarcofago si frantuma in una pioggia di schegge di pietra. Alcuni frammenti di roccia ti colpiscono (perdi 3 punti di Resistenza), ma è Akharis a riportare i danni peggiori. Era infatti il sarcofago ad avergli restituito la

forza, ma ora sei riuscito a privarlo di queste energie vitali: riduci il suo punteggio di Resistenza di 6 punti quando ti troverai ad affrontarlo. Tuttavia ora il tuo avversario ti è quasi addosso. Lo bagnerai con le Acque della Vita, se sono in tuo possesso (vai al **64**), lo attaccherai con la tua spada (vai al **97**), o cercherai di rimuovere la sua maschera funebre (vai al **293**)?

374

Mentre ti fai strada lungo la galleria, ti rendi conto che la temperatura all'interno della tomba si sta innalzando rapidamente, finché cominci ad avvertire un caldo preoccupante. Dopo avere sceso una breve rampa di scalini rozzamente scolpiti scopri che il passaggio svolta verso destra, ed è illuminato ora da un bagliore arancione, tale da permetterti di non avere più bisogno della tua luce. Quando giri l'angolo, sei costretto a coprirti il volto a causa della luce e del calore! Davanti a te il passaggio entra in una stanza quadrata, nella quale uno stretto ponte di pietra attraversa una fossa infuocata. Fiammate crepitanti svettano in entrambi i lati del passaggio, ed a causa del calore vedi tutto sfocato e confuso. Tuttavia questa è l'unica via per avanzare, così dovrai affrontare il Sentiero delle Fiamme. Camminando sul ponte di pietra, cominci a sentirti stordito, mentre il calore si fa sempre più insopportabile. Lancia tre dadi. Se il totale ottenuto è inferiore o uguale al tuo punteggio di Resistenza, vai al **115**; se è superiore, vai al **300**.

375

Un basso ruggito ti sveglia nel cuore della notte, ed in un attimo sei già in piedi con la spada sguainata. Due sciacalli, attirati dalla luce del tuo fuoco, si preparano

ad attaccarti ringhiando. Affrontali contemporaneamente.

Primo Sciacallo	Abilità 6	Resistenza 5
Secondo Sciacallo	Abilità 5	Resistenza 5

Se sconfiggi le bestie, riesci a goderti poche, preziosissime ore di sonno prima dell'alba. Alle prime luci del giorno, riprendi il tuo viaggio in direzione nord, verso il tempio. Vai al **5**.

376

Facendo leva con tutte le tue forze sul coperchio, apri il sarcofago…solo per scoprire che il corpo mummificato di Akharis non è più al suo interno! Al suo posto c'è il Ka, il suo spirito guardiano. Come l'ombra scintillante di un uomo, priva di tratti definiti, il Ka si erge nella vuota bara di pietra e si allunga verso di te, determinato ad assorbire la tua energia vitale in nome di Akharis.

Ka	Abilità 8	Resistenza 7

Nonostante la sua forma incorporea, il Ka subisce normalmente i fendenti della tua arma. Se sconfiggi lo spirito guardiano, vai al **252**.

377

Ben presto il pavimento della galleria inizia ad inclinarsi verso il basso, mentre il soffitto resta alla stessa altezza. Non ci sono scalini e la discesa si fa sempre più ripida, mentre la sabbia che ricopre il pavimento di pietra lo rende pericolosamente scivoloso sotto i tuoi piedi. Improvvisamente perdi l'equilibrio e capitomboli rovinosamente giù per la discesa. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **268**; se sei sfortunato, vai al **343**.

378

Brandire la statuetta davanti al Golem non avrà alcun effetto se non riuscirai ad invocare il suo potere. Se conosci il nome della divinità rappresentata dalla statuetta, trasforma le lettere che compongono quel nome in numeri in base alla posizione che esse occupano nell'ordine alfabetico (A=1, B=2, C=3, Z=26). Somma tra loro i numeri così ottenuti e recati al paragrafo corrispondente al totale; se non conosci il nome del dio, non hai alcuna scelta: devi estrarre la tua spada, visto che il Golem ti è quasi addosso (vai al **143**).

379

Lasciandoti alle spalle le strane pozioni, torni sui tuoi passi verso l'uscita di queste stanze. Voltando un angolo, ti trovi il passo bloccato da tre bizzarre creature: si tratta di uno sciacallo, una tigre ed un cobra, ma tutti e tre sono stati mummificati. Se vuoi attaccare questi bestiali guardiani con la tua spada, vai al **163**; se preferisci usare il fuoco, vai al **25**.

380

Visto che le Scimmie-Orso sono solite abbandonare i tesori che trovano, non avendone effettivamente alcun bisogno, tutto ciò che riesci a trovare sono alcuni pezzi d'oro tra le carcasse (lancia un dado per scoprirne il numero preciso). Senza essere riuscito a trovare nient'altro degno di nota, lasci la tana della creatura e torni sul sentiero che si snoda verso nord-ovest, in direzione del tempio. Vai al **337**.

381

Nel sarcofago c'è il corpo mummificato e parzialmente coperto di bende di una scimmia. I suoi occhi improvvisamente si aprono di scatto, e squittendo la scimmia si lancia fuori dal sarcofago, azzannandoti il braccio (perdi 2 punti di Resistenza). Svelto, estrai la tua spada e cerchi di eliminare l'agile creatura.

Scimmia Mummificata Abilità 6 Resistenza 4

Se vinci, guardando nuovamente all'interno del sarcofago trovi una grossa chiave d'oro finemente lavorata che porta incisi trentaquattro geroglifici, indicanti i titoli onorifici di Akharis. Dopo aver riposto nello zaino la chiave e gli altri oggetti utili che hai trovato, lasci la stanza nascosta. Vai al **254**.

382

"Che insolenza!" soffia la creatura inferocita. "Voi umani siete assolutamente privi di buone maniere. Ora sono costretto a darti una lezione." Con uno sforzo immane, il Leodrago estrae i paletti dal suolo e si libera dalla rete. Ruggendo, il mostro si prepara ad attaccarti, a lacerarti con i suoi enormi artigli, a morderti con le sue tremende zanne.

Leodrago Abilità 9 Resistenza 14

Il Leodrago si prende gioco della tua abilità e ti deride mentre ti appresti ad attaccarlo; questo ti intimidisce e ti rende nervoso, e per questo dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Forza d'Attacco per la durata di questo combattimento. Se riesci a ridurre la Resistenza della creatura a 5 punti o meno, vai subito al **61**.

383

Continuando lungo questa galleria giungi nuovamente nei pressi degli scalini dai quali sei entrato in questo labirinto allagato! Tutti i tuoi sforzi non hanno portato a nulla (perdi 1 punto di Fortuna). Voltandoti nuovamente verso il labirinto, puoi decidere di andare a sinistra (vai al **124**), a destra (vai al **234**), oppure proseguire dritto (vai al **217**).

384

Un'improvvisa intuizione ti suggerisce di versare l'Olio di Loto sulla mummia. Nel momento in cui l'unguento si posa sulle bende, una luce sfavillante appare accanto al divano, ed assume la forma bianca e blu di una donna di Djarat vestita in abiti eleganti e con un copricapo a forma di falcone posato sulla testa. La donna spettrale ti si rivolge quindi con voce musicale: "Straniero, perché mi hai risvegliato dal mio sonno eterno?" Ti senti obbligato a raccontarle la verità, così le dici tutto della tua missione. "Io sono la Principessa Nemset, figlia di Horari, ventiquattresimo sovrano di Djarat," ti spiega lo spirito, "e ti aiuterò a distruggere finalmente il Malvagio. Ma prima voglio giocare un'ultima partita al mio gioco favorito, il Tenet." Nemset indica un tavolo sulla cui superficie è disegnata una griglia: i pezzi per giocare sono già disposti sullo schema. "Se ti spiegherò le regole, mi farai il piacere di giocare contro di me?" ti chiede dolcemente la Principessa.
Soddisferai la sua richiesta (vai al **274**), o la deluderai, spiegandole che il tempo stringe e che devi proseguire al più presto nella tua missione (vai al **322**)?

385

La tua luce illumina parte di un’ampia stanza cosparsa di detriti, il cui pavimento sabbioso si trova almeno dieci metri sotto di te. Puoi calarti senza rischio con la tua corda nella stanza, se lo desideri (vai al **202**); se preferisci non farlo, dovrai ripercorrere i tuoi passi lungo la galleria verso il passaggio dal quale provenivi, e da qui dirigerti a sinistra, se non l’hai già fatto (vai al **130**), o a destra (vai al **63**).

386

Con uno schianto precipiti nel fiume e, momentaneamente stordito dall’impatto con l’acqua gelida, vieni trascinato dalla corrente impetuosa. Vai al **280**.

387

Camminando ed arrampicandoti prosegui verso la cima della collina. In un paio di punti scivoli, facendo precipitare una cascata di detriti nella gola sottostante, ma raggiungi la cima sano e salvo. Ora devi consumare una Provvista o perderai 2 punti di Resistenza. Guardando il paesaggio dalla tua sopraelevata posizione di vantaggio, puoi vedere chiaramente fino al limitare delle colline verso il Deserto dei Teschi, ed a sud fino alla Baia di Elkor. Se hai un Cannocchiale d’Ottone e desideri usarlo, vai al **256**; altrimenti, vai al **235**.

388

Fai leva sulle catene, ma le terribili prove che hai sostenuto ti hanno indebolito troppo perché tu possa ancora riuscire a romperle. Il rituale raggiunge il suo culmine, e l’Alta Sacerdotessa si volta verso di te. “Ed ora, Sommo Akharis, Distruttore di Città e Favorito di Si-

thera," intona la Sacerdotessa, "nutriti della forza vitale di questo mortale e torna alla vita!" La tua avventura termina qui.

389

"Lo Sciamano delle Terre Selvagge ha il suo rifugio alla Roccia dello Spirito, ad una lega da qui verso est. Ma ti avviso che le terre in quella direzione sono abitate da ogni sorta di tribù primitive ed inumane." Ringrazi Cranno delle informazioni (segna l'Avvertimento di Cranno in calce al tuo Foglio d'Avventura). Ora gli chiederai se può esserti di qualche aiuto nella tua ricerca (vai al **339**), o lascerai il teatro senza ulteriori esitazioni (vai all'**8**)?

390

Dopo aver inserito l'involto di carta tra le pietre, accendi la miccia e corri per proteggerti verso la svolta del passaggio. Prima che tu riesca a raggiungerla, però, la Polvere del Fuoco scoppia con un fragore assordante. Una pioggia di polvere cade dalle crepe del soffitto, ed i muri tremano per la forza devastante dell'esplosione. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **319**; se sei sfortunato, vai al **264**.

391

Dopo aver scelto la parete del pinnacolo di roccia che sembra presentare il maggior numero di appigli, cominci ad arrampicarti verso l'entrata della caverna, più di cinquanta metri sopra di te. *Metti alla prova l'abilità* tre volte consecutivamente. Se hai successo tutte e tre le volte, vai al **333**; non appena fallisci una prova, vai subito al **279**.

392

Riporta i tuoi punteggi di Abilità e Resistenza ai loro valori *iniziali* e recupera 2 punti di Fortuna. Inoltre, puoi sottrarre 8 punti di Veleno. Sentendoti riposato e rinvigorito, sei pronto a lasciare la stanza imboccando il nuovo passaggio. Vai al **16**.

393

Entri in una lunga stanza, sui lati della quale sono allineate le statue dei sovrani dell'antica Djarat. Alla fine della fila c'è una piattaforma rialzata sulla quale si trova uno scrigno dorato, con il coperchio decorato da teste di falcone ad ogni angolo. Non riesci a vedere nient'altro nella stanza. Se vuoi esaminare lo scrigno più da vicino, vai al **356**; altrimenti lasci la stanza e torni nella galleria, dove puoi scegliere se entrare nell'altra porta, nel caso in cui tu non l'abbia già fatto (vai al **177**), o se procedere lungo il nuovo passaggio (vai al **239**).

394

Tu e Farr correte lungo il viottolo all'inseguimento dell'accolito, ma ne perdete le tracce nel parapiglia del mercato degli animali. In quel momento vedi con la coda dell'occhio una figura vestita di rosso, sul lato opposto della piazza, allontanarsi da voi. Facendovi largo con i gomiti tra la folla, vedi la gabbia di un commerciante aprirsi ed il suo occupante, con un ruggito, si lancia sull'assembramento. Mentre la calca si disperde, tu e Farr vi trovate da soli nel bel mezzo della piazza, proprio davanti al Leone Nero che è appena scappato. Inferocito per essere stato imprigionato in quella gabbia, e confuso dall'ambiente circostante al quale non è

abituato, l’animale colpisce Farr con una potente zampata, scagliandolo al suolo. Non hai altra scelta: devi cercare di fermare la bestia infuriata.

Leone Nero Abilità 9 Resistenza 9

Se vinci, vai al **28**.

395

Davanti a te si erge la minacciosa piramide nera: il Tempio di Sithera! La tua meta, ed il tuo destino, ti attendono al suo interno. Ai piedi della piramide un lungo viale colonnato conduce ad un ampio ingresso avvolto nell’oscurità, davanti al quale sono di guardia due soldati vestiti con i tipici abiti di Djarat. Ti incamminerai speditamente verso l’entrata (vai al **132**), o cercherai un modo più discreto per penetrare nel tempio (vai al **208**)?

396

Hai percorso appena venti metri lungo il passaggio, quando senti con il piede una piastrella muoversi sotto il peso del tuo corpo. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **201**; se sei sfortunato, vai al **318**.

397

L'Alta Sacerdotessa del Culto del Cobra cade dal palco lanciando un ultimo grido: "Oh Sithera, giungi in nostro aiuto!" Quindi, cessa di vivere. Sei riuscito ad impedire alla sacerdotessa di completare il Rituale di Resurrezione (recuperi 1 punto di Fortuna)! Nell'udire urla rabbiose riempire l'aria, ti volti e vedi che gli accoliti si sono riorganizzati ed ora stanno avanzando verso di te. Mentre ti chiedi come farai ad uscire vivo da questa situazione, gli accoliti si fermano di colpo a fissare il palco alle tue spalle. Con il cuore in gola ti giri e vedi che gli occhi della statua della dea stanno brillando di una luce sinistra. Una mano bendata emerge quindi dalla bara di pietra e si aggrappa al bordo, seguita da una seconda, ed il corpo decomposto di Akharis si leva dal sarcofago. La Mummia, alta quasi due metri, è ora in piedi, ed il sovrano di Djarat morto ormai da molti millenni ti trafigge con uno sguardo di puro odio! La malvagia dea di Akharis dev'essere intervenuta dalla Dimensione Demoniaca, usando i suoi poteri oscuri per completare il rituale iniziato dalla sua fedele servitrice. Ora devi fermare questo orrore, o la maledizione di Akharis potrà ancora compiersi. La Mummia ringhia sinistra ed avanza pesantemente verso di te. Cosa farai per contrastarla?

La attaccherai con il fuoco? Vai al **330**.
La bagnerai con le Acque della Vita
(se ne sei in possesso)? Vai al **64**.
Ricorrerai ai vasi di terracotta
(se ne hai trovato qualcuno)? Vai al **118**.
Userai qualche altro oggetto magico? Vai all'**85**.
Tenterai di rimuovere la maschera

funebre di Akharis? Vai al **293**.
Proverai a distruggere il sarcofago
dal quale è uscito? Vai al **257**.
Ti lancerai su di lui con
la spada sguainata? Vai al **97**.

398

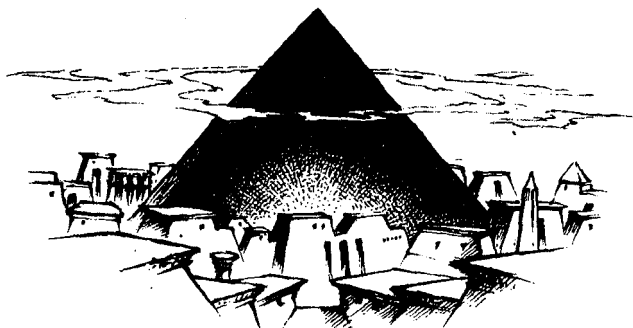
Rompendo il sigillo, stappi la bottiglia. Immediatamente il vorticoso fumo nero esce dal collo e va a formare una nuvola, dai sembianti vagamente umani. Ti rendi a malapena conto di un paio di piccoli occhi scuri che ti fissano crudeli prima che Nanka, il malefico Genio del Male, ti avvolga completamente, per poi tornare nella bottiglia trascinandoti con sé! La tua avventura finisce qui.

399

Mentre sei impegnato nel combattimento, gli altri non-morti ti raggiungono ed iniziano a percuoterti con i loro potenti pugni bendati. Ben presto ti rendi conto che non puoi resistere al loro attacco. La tua avventura termina qui.

400

Con un ultimo, terribile, sonoro schianto, il Tempio di Sithera crolla al suolo, ma tu te ne sei già andato…Il mondo si solidifica di nuovo intorno a te, e ti ritrovi in un luogo familiare: la caverna di Lopar, all'interno della Roccia dello Spirito. Lo Sciamano sembra provato dallo sforzo che l'incantesimo che ti ha teletrasportato qui gli ha causato, ma riesci anche ad avvertire il suo sollievo. Improvvisamente ti rendi conto di quanto sei esausto anche tu, ora che puoi riposarti davvero per la prima volta dopo diversi giorni.

Finalmente, Lopar parla: "Il tuo coraggio, la tua abilità e la tua intelligenza hanno impedito il ritorno di Akharis, e per questo centinaia di persone ignare sono in debito con te, un debito che non potrebbe mai essere ripagato a sufficienza. Ma ora devi riposare: sdraiati accanto al fuoco e dormi." E finalmente dormi, consapevole di aver sventato i malefici piani del Culto del Cobra, e di avere salvato tutta Allansia dalla Maledizione della Mummia.

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

LA ROCCA DEL MALE 1
LA FORESTA MALEDETTA 2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO 3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E. 4
IL COVO DEI PIRATI 5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA 6
LA CASA INFERNALE 7
MISSIONE PER UN SAMURAI 8
MISSIONE NEI CIELI 9
LA CREATURA DEL MALE 10
I GUERRIERI OMBRA 11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO 12

Nella collana LibriNostri:

IL SIGNORE DEI LICH 13
LA CITTÀ DEI LADRI 14
IL DISTRUTTORE DI INCANTESIMI 15
IL TEMPIO DEL TERRORE 16
IL LABIRINTO DELLA MORTE 17
LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA 18

LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
Aiutare un eccentrico archeologo a esplorare un'antica tomba nel Deserto dei Teschi sembrerebbe un compito facile per un eroico avventuriero come te. Ma la tomba si rivela essere quella di Akharis, un malvagio faraone di un'epoca passata, e quando scopri che alcuni suoi seguaci stanno cercando di riportarlo alla vita, capisci che presto imparerai il vero significato della Maledizione della Mummia...

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Martin Mc Kenna
Traduzione di Fabio Ferrari
http://www.librogame.net

18

dimensione avventura